GAME BOY ADVANCE™

LA RIVISTA UFFICIALE

€ 6,00 • GIUGNO 2003 • SUPPLEMENTO N°1 DI NINTENDO LA RIVISTA UFFICIALE N°14

Dagli autori di: Nintendo LA RIVISTA UFFICIALE

RECENSIONE E SOLUZIONE!

ZELDA A LINK TO THE PAST

- 26 pagine di guida completa!
- E c'è anche *Four Sword!*

INOLTRE:

ANTEPRIME
Sword of Mana
Metroid Zero Mission
Final Fantasy Tactics Advance

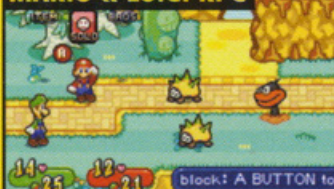
RECENSIONI
Wario Ware Minigame Mania
Castlevania: Aria of Sorrow
Super Monkey Ball Jr.
Virtua Tennis
Yu-Gi-Oh!
Stuntman
Ninja Cop

SOLUZIONI
Metroid Fusion

E MOLTO ALTRO!

LE NUOVE AVVENTURE DI MARIO

SUPER MARIO ADVANCE 4

MARIO & LUIGI RPG

MARIO GOLF

LA PRIMA IMMAGINE!

SPED. IN A. P. - 45% - ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI

non c'è colonizzazione senza sterminio

non ci sono risposte senza ricerca

non c'è futuro senza cooperazione

PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン
EPISODE I&II

il più grande gioco di ruolo per gamecube

sei un hunter. affronta in single player orde di alieni mutati per portare alla luce il mistero racchiuso nei più profondi recessi di raygol.

modalità coopertaiva significa che quattro giocatori possono giocare sulla stessa console e, per la prima volta su gamecube, i giocatori di tutto il mondo possono andare online, formare bande di hunter e scoprire nuovi modi di giocare... e di morire.

benvenuto nel futuro. la tua stella è pronta a brillare nel cielo.

LA RIVISTA UFFICIALE

e-mail mariomagazine@futuremediaitaly.it

Giugno 2003 • **Supplemento numero 1 di Nintendo La Rivista Ufficiale n°14**

Direttore responsabile Andrea Minini Saldini - gorman@futuremediaitaly.it
Senior Editor Claudio Tradardi - claudio.tradardi@futuremediaitaly.it
Deputy Editor Mattia Ravanelli - mattia.ravanelli@futuremediaitaly.it
Corpo redazionale Ugo Laviano - ugo.laviano@futuremediaitaly.it
Grafica e impaginazione Anna Zito
Segreteria di redazione Marina Albertarelli
Hanno collaborato: Simone Gerevini,
Elisa Leanza, Roberto Magistretti, Andrea Palmisano,
Fabio Palmisano, Alberto Torgano, Gianmarco Zanna,

PUBBLICITÀ

Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano, Italy
Tel: (+39) 02.2529161 • **Fax:** (+39) 02.25706378
Direttore commerciale Costantino Cialfi
Traffico Elena Consoli, Lea Dal Zotto, Nicoletta Pappalettera
traffico@futuremediaitaly.it
Agenzie territoriali:
NUEVACOM S.r.l. - Via Dei Verbaschi, 20
00040 S.Palomba (RM)- Tel. 06/71300015 - fax. 06/71301100
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. -
Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli -
Tel. 081 7345479 - fax 081 7345075
NEW SPAZIO BLU SRL -Corso Orbassano 132
10136 Torino- Tel. 011-3247617 - fax. 011-350770

EDITORE

Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano, Italy
Tel: (+39) 02.2529161 • **Fax:** (+39) 02.26005520
http://www.futuremediaitaly.it
Amministratore delegato Bernardo Notarangelo
Publishing director Andrea Minini Saldini
Direzione amministrativa Clara Gazzola
Operations manager Dino Bortolossi - dino.bortolossi@futuremediaitaly.it
Fotolito Yellow&Red, Milano
Stampa Mazzucchelli SpA Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva per l'Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 MILANO - Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma
Una copia: Euro 6,00
Una copia arretrata: Euro 10,00

Spedizione in abbonamento postale - 45% - art. 2,
comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano
Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale
di Milano il 17 aprile 2002 al n° 238

Il meglio per i videogiocatori

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividonouna passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passionefornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggereo visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi perrisparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattroPaesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (**FNET**)

Chairman Roger Parry
Chief Executive Greg Ingham
Chief Operating Officer Colin Morrison
Finance Director John Bowman
Tel +44 1225 44 22 44

www.thefuturenetwork.plc.uk

BATH • LONDON • LOS ANGELES • MILAN • NEW YORK • PARIS • SAN FRANCISCO

E' TEMPO DI GBA

Forse saremo un po' fissati, ma qui, nella redazione di Nintendo La Rivista Ufficiale, quando pensiamo all'estate la prima cosa che ci salta in mente è il Game Boy Advance. Cosa ci volete fare, siamo fatti così, ma speriamo che voi abbiate altre priorità nella vita: il mare, la spiaggia, il sole, gli svaghi, il relax più assoluto... e poi il GBA. E quando sarete arrivati a questo punto, troverete in GBA La Rivista Ufficiale un compagno prezioso, che rimarrà in edicola fino alla fine del periodo estivo.

In questo primo numero abbiamo voluto proporre una panoramica il più completa possibile di tutti i migliori titoli disponibili per GBA, ma non potevamo resistere alla tentazione di condurvi per mano nella meravigliosa terra di Hyrule. Quindi, oltre alle recensioni di praticamente tutti i giochi disponibili per la console portatile di Nintendo, trovate a partire da pag 69 la guida completa a *Zelda: A Link to the Past*, uno dei migliori giochi che possiate desiderare insieme a *Metroid Fusion*, anch'esso mappato a dovere a pag. 63.

E poi ci sono le anticipazioni di quello che ci aspetta nel prossimo futuro, primo fra tutti il nuovo *Pokémon*, disponibile a partire dal 25 luglio nelle versioni *Rubino* e *Zaffiro*. I fan dei mostriciattoli tascabili sapranno già tutto, ma chi diffidasse del gran clamore che circonda il marchio Pokémon farebbe bene a leggere con attenzione la nostra anteprima, potrebbe scoprire che questa serie cela, dietro a un aspetto pacioccoso, una profondità e una complessità davvero impareggiabili. Provare per credere.

Infine, non mi resta che ricordare che come ogni mese troverete in edicola anche Nintendo La Rivista Ufficiale, per tutti quelli che amano anche GameCube.

Buon divertimento!

Claudio Tradardi
claudio.tradardi@futuremediaitaly.it

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

Un'epica e indimenticabile avventura torna, e oggi è possibile giocare anche in quattro grazie a Four Swords.

Recensioni

Sommario

ANNO 1
NUMERO1

Anteprime

PAG 04

SUPER MARIO ADVANCE 4
Procione, rana, statua... Torna Mario Bros. 3!

PAG 09

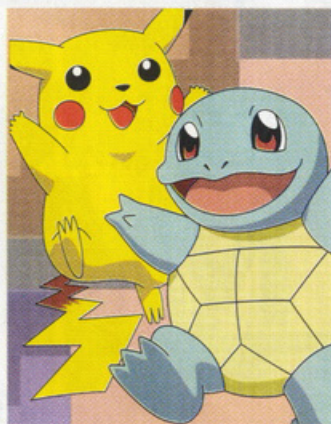
MARIO & LUIGI RPG
Un progetto originale solo per GBA.

PAG 06

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE
Squaresoft regala un seguito da sogno.

PAG 08

SWORD OF MANA
Finalmente in occidente il primo "Mana".

E ANCORA...
QUELLO CHE DOVETE SAPERE SUI MIGLIORI GIOCHI IN USCITA.

14 SPECIALE POKÉMON
Dagli albori a Rubino e Zaffiro.

18 SPECIALE E LUCE FU!
Tutti i segreti del nuovo GBA SP.

SOLUZIONI!
Due soluzioni dedicate ad altrettanti classici: Metroid Fusion e Link to the Past.

TUTTE LE MAPPE DI
METROID FUSION
SOLUZIONE COMPLETA
Tutti i bonus, tutte le stanze.

E ANCORA:

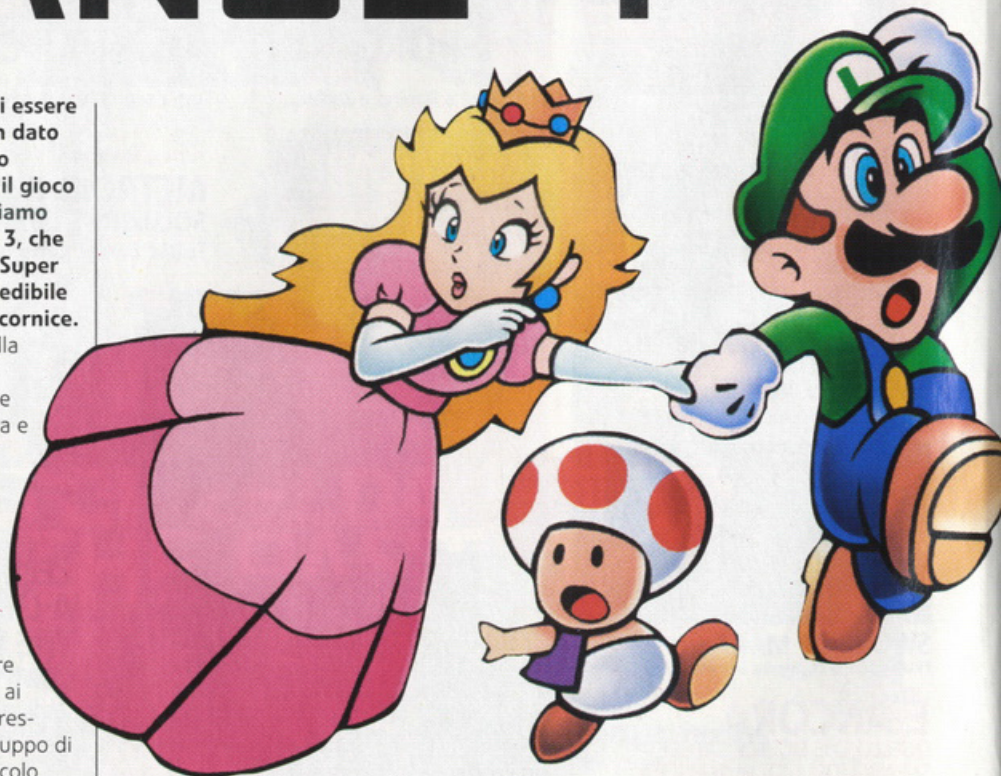
LA GUIDA DEFINITIVA A
ZELDA: A LINK TO THE PAST
COMPLETATO!
Ogni minimo segreto svelato.

★ Il tutone completo da Raccoon Mario è un vero gioiellino da mostrare con orgoglio a tutti gli amichetti!

"Su GBA il gioco che conquistò un intero pianeta."

SUPER MARIO BROS. 3: SUPER MARIO ADVANCE 4

Innumerevoli giochi possono fregiarsi di essere i più venduti nel proprio campo, o di un dato anno, piuttosto che per quella console o quell'altro sistema di gioco. Solo uno è il gioco più venduto di tutti i tempi, e basta. Stiamo naturalmente parlando di Super Mario Bros. 3, che va ad allegarsi alla nutritissima famiglia dei Super Mario Advance, conquistando (com'era prevedibile e annunciato da tempo) la quarta splendida cornice.

Super Mario Bros. 3 è stato l'ultimo episodio della saga di Mario a essere pubblicato per NES e rappresenta una versione "acerba" (si fa per dire ovviamente!) di Super Mario World, per struttura e idee. Come Super Mario World questo Super Mario Bros. 3 offriva una mappa centrale da visitare, esplorare e all'interno della quale le differenti locazioni simboleggiavano i veri e propri livelli, in cui entrare e da vivere frame dopo frame. Come Super Mario World, l'idraulico presentato in questo terzo capitolo della saga può acquisire poteri particolarissimi che vanno decisamente al di là del semplice "Fire Mario" (ricordate il fiore bianco che permetteva ai fratelli Mario di lanciare pallette di fuoco?). Interessante ricordare come Miyamoto, durante lo sviluppo di Super Mario Bros. 3, avesse già in mente un piccolo

★ **Ed ecco Mario con il suo primo vero costume che lo tramuta in Raccon Mario. Da qui in avanti per quei goomba la giornata è segnata. In negativo ovviamente.**

★ **Grazie all'e-Reader potranno essere sbloccati nuovi livelli e caratteristiche. Slurp!**

★ **Ehi, ma quello è il mantellino di Super Mario World, cosa diavolo ci fa all'interno di Super Mario Bros. 3?**

★ **La mappa centrale da cui accedere a tutti i livelli.**

dinosauro verde che fungesse da spalla a Mario e Luigi. L'idea fu poi scartata per limitazioni hardware del glorioso ma ormai vecchiotto Nintendo Entertainment System. Ovviamente quel dinosauro diventerà poi Yoshi in Super Mario World.
Nintendo segue le orme che ha già "lasciato" ai tempi del primissimo Super Mario Advance quando, per riproporre Super Mario Bros. 2, decise giustamente di utilizzare la versione del gioco tratta da Super Mario All Stars. Quest'ultimo è un pezzo pregiato della collezione dei vari Mario, trattandosi della raccolta dei primi tre Super Mario, rivisitati graficamente e riproposti nel 1993 su Super Nintendo. Questo ci permetterà, quindi, di godere di un Super Mario Bros. 3 dotato di una veste grafica di tutto rispetto, o, per meglio dire, davvero esaltante. Pulita, precisa, ma anche ricca di dettaglio e caratterizzata incredibilmente, la grafica di SMB3 ricorda da vicino quella di Super Mario World e in questa nuova versione per Game Boy Advance pare addirittura migliore della sua forma originale per Super Mario All Stars. Ma, in fin dei conti, si tratta davvero di piccolezze.
In questa sua ennesima avventura Mario potrà subire trasformazioni assolutamente improbabili, al limite del ridicolo (certo), ma non meno divertenti e soprattutto funzionali alle esigenze di gioco volute da Sua Mariosità Miyamoto. Partiamo con Tanooki Mario, ovvero il metodo giapponese per definire un Mario Procione. A seconda dei bonus raccolti Mario può tramutarsi in un vero e proprio procione (o meglio, vestire una tutina da Procione D.O.C.), il che gli permette di svolazzare sbattendo velocemente la coda. Erh... Ve l'avevamo detto che erano improbabili! E non dimentichiamoci Frog Mario (per nuotare velocemente) o la misteriosa veste da statua...
L'inimitabile struttura di gioco e le caratteristiche che hanno decretato il successo storico, planetario e inattaccabile di Super Mario Bros. 3 sono comunque rimaste intatte. Tanto che, con Super Mario Advance 4, Nintendo ha finalmente potuto dedicarsi in parte anche a rinnovare i contenuti offerti nella cartuccia, ovvero tutto ciò che va al di là del "semplice" SMB3. Oltre alla possibilità di collegarsi con altre cartucce dello stesso gioco (o della saga di Super Mario Advance) per poter giocare al classico Mario Bros, sarà possibile utilizzare l'e-Reader per scansire particolari carte che andranno poi a instillare nel gioco dei gustosi bonus, quali livelli extra e altre chicchette da tenere sott'occhio. C'interessa sottolineare come l'e-Reader sia finalmente previsto anche per l'Europa, esattamente per il prossimo dicembre, sarà quindi possibile anche per noi godere di tali vantaggi in Super Mario Advance 4, pur sapendo che quest'ultimo verrà pubblicato prima dell'e-Reader stesso? Ai posteri l'ardua sentenza.

Tutti i combattimenti sono strutturati a turni, ovvero il giocatore ha tutto il tempo per decidere cosa e come fare.

"Square regala al GBA uno dei seguiti più attesi da anni."

Mai fidarsi dei libri troppo vecchi e polverosi. Lo hanno imparato a proprie spese Marche, Mewt e Ritz, che per essere andati a ficcare il naso fra le pagine di un antico volume si sono ritrovati catapultati nel magico mondo di Ivalice. Ma i nostri eroi non sembrano affatto essere disorientati: con pazienza e buona volontà sono riusciti ad ambientarsi in questa nuova versione della loro tranquilla cittadina, rimboccandosi le maniche per riuscire a tornare nel mondo reale.

Di fondamentale importanza è riuscire a inserirsi con successo in uno dei tantissimi clan in cui è formata la pittoresca società di Ivalice, imparare a combattere, risolvere buona parte delle varie sotto-quest accettando missioni più o meno importanti e finalmente giungere alla conquista delle pietre magiche necessarie per riguadagnare la strada di casa. Come in ogni gioco strategico che si rispetti infatti, si rivelano fondamentali i rapporti interpersonali, che permettono di acquisire denaro, magie, esperienza. Ogni missione viene spiegata dettagliatamente per permettere al giocatore di decidere se è il caso di accettarla o meno (ma attenzione, alcune di esse sono pro-

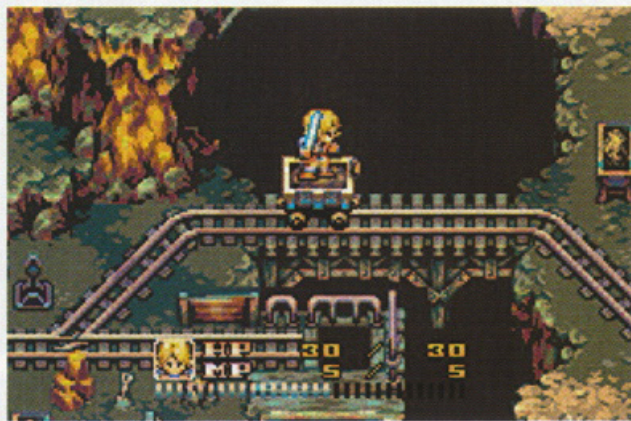
FFTA offre dialoghi più adulti e cupi rispetto allo standard Squaresoft.

Il design dei personaggi rimane riconoscibilissimo, fortunatamente.

Ed ecco come prende il via l'intera avventura: con delle palle di neve!

La versione giapponese di Final Fantasy Tactics Advance ha già venduto 500.000 copie.

Ascoltare i consigli durante il gioco è fondamentale.

pedeutiche ad altre più importanti), gli scontri sono basati su attacchi a turni e ambientati in splendidi campi di battaglia in cui ogni variabile (acqua, vento, terreno) influisce in maniera più o meno decisiva.
A dir poco geniale è la complessa (ma quanto mai immediata) impalcatura di regole che, nell'ambito della battaglia, stabiliscono in base alla situazione quali sono i colpi o le armi proibite o il massimo danno da arrecare all'avversario. Inutile aggiungere che la mancata osservanza di tali divieti metterà in moto il lungo braccio della legge per spedire il malfattore direttamente in gattabuia (nel caso si tratti di un personaggio secondario della vostra compagnia, riscattabile previo pagamento di una multa) o ammonirlo con cartellino giallo (ebbene sì...al secondo scatta l'espulsione, l'arbitro fischia e il gioco finisce).
Il sistema è gestito da una serie di carte (tre per ogni location) che definiscono le regole da seguire: alcune di esse vengono assegnate a caso dal computer, altre possono essere modificate grazie a particolari abilità raggiunte dal vostro personaggio, acquistate in particolari negozi o ottenute valorosamente in battaglia. Ancor più succulenta è la possibilità di scambiare queste carte con un altro giocatore tramite il cavo link, per poi magari convincerlo a offrire i suoi servigi per aiutarvi nell'impresa. Al di là dell'interesse suscitato da questo sofisticato sistema, è indubbio che l'intero titolo si fregia della giocabilità raffinata che da sempre contraddistingue le produzioni Squaresoft (ormai SquareEnix). Senza contare che tutte le idee che hanno fatto la fortuna del primo Final Fantasy Tactics (apparso cinque anni fa) sono presenti all'appello in una versione addirittura migliorata.
Tutti i personaggi sono classificabili secondo quaranta diverse professioni e razze, ognuna con caratteristiche specifiche da prendere in considerazione qualora si voglia assemblare un team efficace in ogni situazione di combattimento. Le missioni da affrontare si aggirano su quota trecento, e la mappa è completamente a vostra disposizione per essere modificata grazie a particolari item ottenuti in battaglia. Uno schieramento di forze, sorprese e colpi di genio che farebbe impallidire gran parte delle cosiddette piattaforme maggiori, ma che sembra soffrire un po' della limitata superficie video offerta dal GBA, che penalizza la quantità di informazioni visualizzabili. È evidente che per un titolo della complessità di Final Fantasy Tactics Advance ciò non può che rappresentare un handicap fastidioso, su cui però è possibile soprassedere con il sorriso sulle labbra, considerando la notevole quantità di aspetti assolutamente positivi di cui il gioco è costellato. E a questo punto l'attesa si fa spasmodica...

Elementi tipici di un gioco d'azione caratterizzano Sword of Mana.

Una delle scene clou del gioco rifatta come si deve.

Uno dei giochi più apprezzati dai fan Squaresoft, ora su GBA.

SWORD OF MANA

In quali panni vi trovereste più a vostro agio? In quelli di una giovane eroina appartenente alla tribù di Mana o in quelli del duca di Grants, privato dei suoi privilegi e costretto a battersi nei bassifondi come gladiatore? E soprattutto, siete pronti ad abbracciare il culto della dea fonte di ogni forma di vita e preservarne la sorte?

Prologo all'omonima serie, Sword of Mana racconta la leggenda di una coraggiosa fanciulla che, nel tentativo di impedire alle forze oscure di usufruire del potere della divinità per scopi malvagi, ha assunto le sembianze dell'Albero di Mana per custodirne i segreti. La minaccia non sembra però essere stata sventata: Shadow Knight continua a perseguitare la tribù devota alla dea e tocca ai nostri due eroi impedire che altro sangue innocente venga versato.

Questa a grandi linee la trama del secondo episodio ufficiale della serie sinora giunto in Europa (ma che in realtà si colloca come prequel dell'intera saga), che ha visto la luce su Game Boy sotto il nome di Final Fantasy Adventure e che finalmente può godere del trattamento extra-lusso che solo il GBA è in grado di offrire sul fronte dell'intrattenimento portatile.

La possibilità di scegliere quale dei due personaggi interpretare non si esaurisce in una semplice scelta "stilistica", ma condiziona lo svolgimento degli eventi in maniera decisiva, permettendo di vivere due avventure profondamente differenti. E se la forza di un singolo non dovesse sembrarvi sufficiente, collegando due GBA con l'ormai immancabile cavo link, potrete sfoderare la vostra spada insieme a un amico e combattere in team contro le forze del male. Nel corso dell'avventura incontrerete alcuni dei personaggi storici della serie, come il mercante Niccolò o Li'l Cactus, che vi risolleveranno il morale fra uno scontro e l'altro.

Sword of Mana, dopo il successo riscosso con i precedenti capitoli e, soprattutto, a seguito della sua apparizione all'appena conclusosi E3 di Los Angeles, può tranquillamente collocarsi in cima ai desideri di tutti gli appassionati di RPG che, in Italia, dovranno attendere la fine dell'anno per poter finalmente lanciarsi all'acquisto.

Lo stile grafico e la cura per i dettagli sono davvero affascinanti. In pieno stile Squaresoft d'altronde.

"Un classico Square torna finalmente in occidente."

Mario & Luigi proporrà una valanga di situazioni in cui occorrerà utilizzare contemporaneamente gli idraulici italiani.

Due immagini che testimoniano la natura del gioco: a sinistra uno scontro a turni, a destra Mario e Luigi si aiutano.

Lo stile grafico utilizzato per i protagonisti ricorda Paper Mario.

MARIO & LUIGI RPG

"Il duo idraulico per eccellenza torna più unito che mai."

Mario, Luigi e Bowser amici per la pelle? Ora non esageriamo, anche se nel mondo dei Funghi tutto è possibile. Specie se ad andarci di mezzo è la Principessa Peach (tanto per cambiare).
Durante l'ennesimo tentativo di rapire la fanciulla, l'acerrimo nemico dei fratelli in salopette deve suo malgrado constatare che a causa di un incantesimo malvagio la voce della sua bella è stata sostituita da un alito pericolosamente esplosivo, che ha gettato nel panico l'intero reame. Il provvidenziale incontro con Mario sancisce una bizzarra alleanza contro la strega autrice dell'ignobile gesto, che però si conclude ben presto a causa di un incidente che separa l'allegra compagnia e costringe Mario e Luigi a proseguire da soli nell'avventura.
Unendo le proprie forze in maniera a dir poco esilarante, i due riescono così a trarsi dagli impicci e ad affrontare tutta la serie di combattimenti e puzzle game che ostacolerà il loro cammino. Lo stile grafico, così come il sistema di gioco, ricorda da vicino lo splendido Paper Mario per N64, che insieme a questo nuovo titolo per GBA, costituisce uno dei rarissimi esempi di avventura RPG all'interno della luminosa carriera mariesca.
Caso più unico che raro è invece rappresentato dal sistema di controllo dei due personaggi, che per la prima volta sono interamente e simultaneamente gestiti dall'utente. I due si muovono in team per quanto riguarda la direzione da intraprendere lungo il cammino, differente invece il "salto", dato che a ognuno di essi è assegnato uno dei due tasti A e B.
La somiglianza con il predecessore per N64 è evidentissima sul piano dei combattimenti, realizzati a turni nel pieno rispetto della tradizione del gioco di ruolo, ma comunque intrisi della classe che da sempre caratterizza le avventure del nostro idraulico baffuto. Alcuni attacchi prevedono l'azione combinata di entrambi i personaggi...insomma, una sorta di gemelli Derrick senza pantaloncini e pallone. Ma coi baffi. Ehm...

Erh... Si, questa è propria la dolce e soave favella della principessa Peach. Questa volta è riuscita a farsi rapire la voce!

Altro che gioco della cavallina, Mario e Luigi si stanno dando seriamente da fare!

Un simpatico e conosciuto bestio che torna a farsi vedere. Quanto c'è mancato...

Lo stile grafico e la scelta dei colori appaiono differenti rispetto a Metroid Fusion.

METROID ZERO MISSION

"Samus Aran riscopre le sue vere origini."

Esattamente dodici mesi or sono veniva svelato al grande pubblico Metroid Fusion, la prima avventura di Samus Aran dopo otto lunghissimi anni. La console prescelta era ovviamente il Game Boy Advance, erede ben più che spirituale di quel Super Nintendo che ha donato alla cacciatrice di taglie l'episodio a tutti più caro, Super Metroid, eguagliato per popolarità forse solo dallo splendido Metroid Prime per GameCube. Metroid Fusion riuscì nel tentativo di offrire una realizzazione tecnica splendida, ma soprattutto un level design capace di non impallidire di fronte ai vecchi episodi della saga (anzi). Ovvio e scontato quindi un nuovo capitolo bidimensionale che vada ad affascinare e conquistare altri giocatori nei prossimi mesi.

Metroid Mission Zero arriverà quindi nell'autunno con il suo carico di (relative) novità. Relative perché non si tratta di un episodio del tutto inedito. Alt! Aspettate a lamentarvi. È vero, si tratta di un remake, ma in fondo è il remake addirittura del primissimo Metroid pubblicato per NES nel 1986. Ora, pane al pane e vino al vino, quanti di voi l'hanno giocato? Ecco, appunto. A dirla tutta Nintendo potrebbe aver ben pensato di rinverdire il classico senza tempo di Yokoi dopo aver notato con quanto ardore in tanti hanno provato ad affrontare la versione "base" inclusa all'interno di Metroid Prime. Metroid Mission Zero, comunque, non si limiterà a rifare il trucco al gioco, andando infatti anche a intaccare la struttura di gioco, alcune stanze e soprattutto ampliando il repertorio di movenze a disposizione di Samus. La cacciatrice del primissimo capitolo non poteva contare su molti gingilli e potenzialità che ha invece sfruttato a profusione in Fusion, quindi gli sviluppatori (ancora Intelligent System?) hanno ben pensato di ammodernarla. Scelta intelligente, perché permette di levigare quelle asperità (leggasi difficoltà tipiche dei giochi anni '80) che avrebbero reso Metroid 1 oggi come oggi difficilmente digeribile da un pubblico meno abituato a sudare le proverbiali sette camicie. Interessante sottolineare lo stile grafico adottato per questo rifacimento. Se Fusion ricordava da vicino i toni di un cartone animato (per scelta dei colori e morbidezza del "tratto"), Mission Zero vira maggiormente verso la durezza e il realismo (si fa per dire), ricordando in un certo senso i comic a stelle e strisce.

Il primissimo momento di gioco. Ricordate S. Metroid?

Gli scontri vengono rappresentati come in Advance Wars.

Il character design è di stampo chiaramente giapponese. Meglio così!

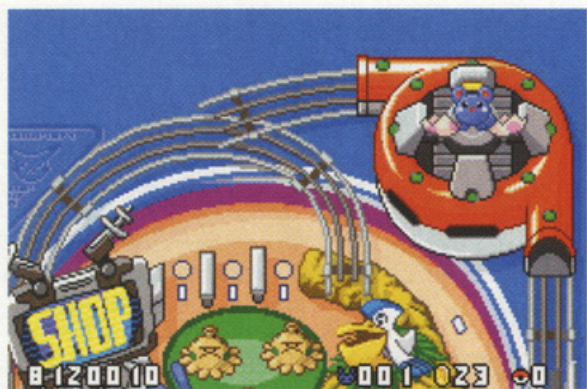
Questa è la visuale "classica" del campo di scontro, prima degli zoom per gli scontri.

La gestione delle particolari truppe è fondamentale per avere la meglio sui nemici.

FIRE EMBLEM

Con qualche anno di colpevole ritardo Nintendo porta finalmente negli Stati Uniti e in Europa Fire Emblem. Per chi non lo sapesse la qui presente saga è da molti anni un punto fisso del mercato giapponese, capace di catalizzare l'attenzione di centinaia di migliaia di giocatori. Questo grazie alla struttura di gioco collaudata e di grande spessore, ma anche per via delle ambientazioni e delle tematiche scelte. Vediamo di fare un po' di luce: la struttura di gioco accennata è quella di un classico strategico a turni, l'ambientazione e le tematiche sono quelle tanto care all'immaginario collettivo giapponese che adora il fantasy in ogni sua forma. Se leggendo "strategico a turni" vi si sono illuminati gli occhi, magari pensando ad Advance Wars, ne avete tutte le ragioni, tanto più che il team di sviluppo di Fire Emblem è lo stesso (Intelligent System), quindi le garanzie per un gioco che sia allo stesso tempo intelligente, sorprendente, curato e approfondito ci sono tutte.
Come in Advance Wars, quindi, in Fire Emblem si affrontano degli scontri giocati sul posizionamento delle proprie pedine (le unità di attacco e difesa), sulla gestione degli spazi nel campo di battaglia e sulla capacità di prevedere le mosse dell'avversario. Anche in questo caso gli scontri faccia a faccia tra unità nemiche vengono rappresentati con animazioni piuttosto ben fatte che vanno a sostituire la solita visuale del campo di combattimento. Durante il normale procedere dell'avventura, invece, i protagonisti si spostano su di una classica mappa/regione. Da sottolineare in particolar modo la presenza di truppe e soldati che devono necessariamente essere gestiti saggiamente, dato che ogni caduto sul campo è davvero perso per sempre. Saranno poi disponibili incantesimi, magie e, non ultimo, l'utilizzo di risorse "particolari" quali l'arrivo in pompa magna di Pegasus dal cielo... giusto per un "colpetto di vita" nei confronti degli avversari.
Vista l'importanza dell'ambientazione e della trama di fondo del gioco, ci è impossibile non presentarvi i retroscena che fanno da sfondo a Fire Emblem. Il gioco si apre con la presentazione di un viaggiatore, ferito e morente nella pianura di Saka, situata nell'estremo est del reame di Elebe. A lui presta soccorso Lin, una giovane orfana. Poco per volta si scoprirà che Lin non è solo un'orfana come tante altre, ma che, anzi, la sua famiglia è la più importante della regione e... A voi scoprire e vivere Fire Emblem, a fine anno in Europa.

Poteri magici, incantesimi e armi che si rifanno alle ambientazioni e agli stili anime e OAV: ecco Fire Emblem.

"Intelligent Systems torna sui giochi strategici, ma non si tratta di Advance Wars..."

Quello scrittone sulla sinistra ci fa venire in mente qualcosa...

Una gigantesca Pokéball ci dà il benvenuto sul tavolo.

Attenti ai mostriciattoli!

Lanciare la palla nel boschetto è sempre utile.

E con questa bella opzione attivata salviamo la prossima pallina che cadrà.

Nel centro del tavolo si aprono passaggi per svariate situazioni di gioco legate al mondo dei Pokémon.

Il Pokémon Shop là in alto vi riempe di belle idee e speranze nevvero? La fedeltà con la saga è intatta.

POKÉMON PINBALL: RUBINO E ZAFFIRO

"Flipperali tutti!"

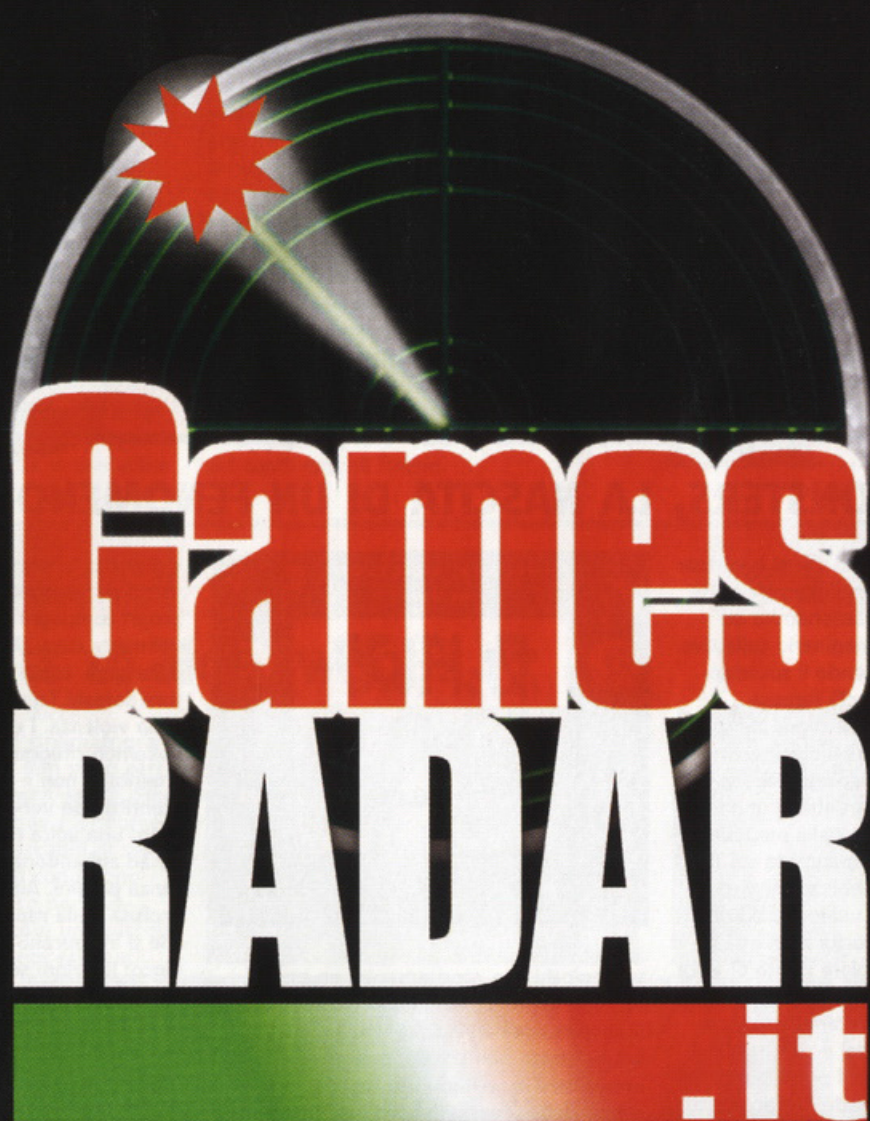
Quando ci sono di mezzo i Pokémon anche un semplicissimo flipper diventa un campo di battaglia e il colpo di scena è all'ordine del giorno. Pokémon Pinball: Rubino e Zaffiro rappresenta così l'ennesimo modo per collezionare i vostri personaggi preferiti: dopo aver lanciato una Monster Ball, bisogna fare attenzione a tenerla in gioco (come nel più classico dei flipper) e allo stesso tempo sfruttare ogni rimbalzo per catturare i Pokémon disseminati su ognuna delle due piste selezionabili (rossa e blu: Rubino o Zaffiro, per l'appunto). A disposizione ci saranno ben duecento Pokémon, inclusi quelli presenti in Pokémon Ruby e Pokémon Sapphire (disponibile sempre per Game Boy Advance), la cui cattura, oltre che ad arricchire la vostra collezione, sarà utile per sbloccare i vari quadri bonus di cui il gioco è ricco.

Ogni pista sfoggia una veste coloratissima in pieno Pikachu-style, permettendoci di apprezzare al meglio la brillantezza dei toni del Game Boy Advance e la classe del suo motore grafico, che sembra non soffrire affatto dell'elevata velocità dell'azione e riesce a mantenere ogni movimento perfettamente fluido.

Sembra quindi pronto a riaffermarsi il successo ottenuto da Pokémon Pinball per GameBoy Color, di cui questo nuovo titolo, presentato in anteprima a Los Angeles, è il diretto successore. Il passaggio su Game Boy Advance ha conservato intatto il medesimo spirito di gioco, ma ha arricchito il dettaglio grafico e aggiunto la possibilità di visualizzare il tutto sullo schermo del televisore grazie al Game Boy Player. Opzione da non sottovalutare se si considera che Pokémon Pinball Rubino e Zaffiro permette inoltre di usufruire in maniera più completa della nuova periferica Nintendo, sfruttando la vibrazione del joypad del GameCube ad ogni rimbalzo per un'esperienza di gioco più realistica e coinvolgente.

L'attenzione di Nintendo verso una sempre più stretta interazione fra tutti i componenti della sua scuderia è ancora una volta evidente, e mantiene costante la classe che contraddistingue le diverse soluzioni di approccio ai giochi disponibili.

In alto l'elenco dei Pokémon catturati, qua sopra la scelta del tavolo.

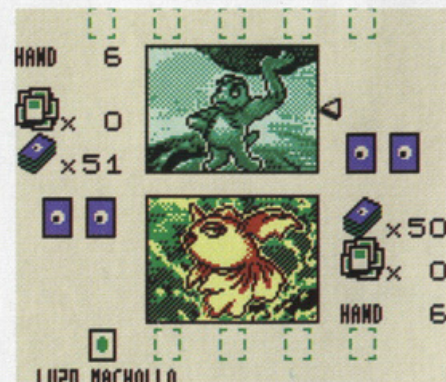
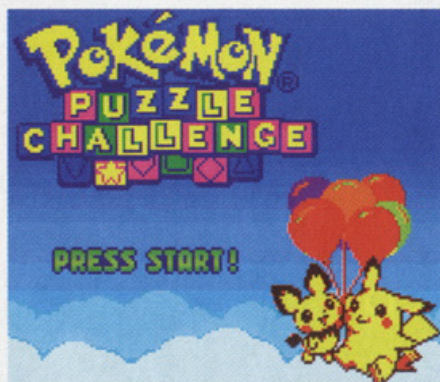
Se date una lunga occhiata a questa schermata potrete scoprire un sacco di mostricciattoli di Rubino e Zaffiro.

SPECIALE POKÉMON

Non sottovalutate i piccoli mostri di Nintendo, potrebbero sorprendervi...

Nelle prossime quattro pagine vi presenteremo non solo il gioco più atteso dalla comunità GBA (Pokémon Rubino e Zaffiro, appunto), ma andremo alla scoperta delle radici storiche di una saga troppo facilmente identificata come "bambinesca e semplicistica". Se siete amanti dei Pokémon sapete che non è così, se non lo siete, lo diverrete presto... E a condire il tutto una gustosa analisi del mondo televisivo dei Pokémon, perché dopo tutto è quello che in un modo o nell'altro li ha fatti conoscere al pubblico europeo e italiano. Il tutto in attesa del prossimo 25 luglio...

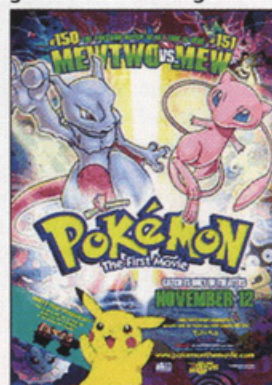
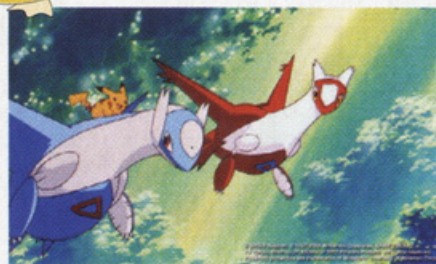
POCKET MONSTERS, LA NASCITA DI UN FENOMENO

Sono trascorsi sette anni da che si è iniziata la variopinta invasione dei Pokémon; sette anni nel corso dei quali Nintendo ha costretto sotto scacco l'immaginario collettivo del mondo intero, costruendo il successo della serie di videogiochi più famosa.
Vi siete mai chiesti che cosa renda tanto speciali i Pokémon? Molti studiosi si sono cimentati nell'impresa di spiegarcelo, spesso liquidando tutto alla stregua di una moda temporanea circondata dalla medesima isteria che anni fa si era appuntata sui Tamagochi. Potere della pubblicità, si diceva... Noi appassionati di videogiochi non godiamo della stessa autorità di questi studiosi, ma il nostro particolare punto di vista costituisce una posizione privilegiata per comprendere le ragioni di tanto successo. Ricondurre il fenomeno dei mostri tascabili ad uno solo dei suoi aspetti potrà sembrare semplicistico, data la miriade di sfaccettature che lo caratterizza, ma ogni discorso attorno a Pikachu e ai suoi amici deve per forza di cose prendere le mosse da quei

videogiochi che, storicamente, ne rappresentano la prima manifestazione. I Pocket Monsters sono diversi, sono speciali.
Innanzi tutto non chiedono al giocatore di impegnarsi in solitarie sessioni di gioco nel chiuso della propria dimora ma, al contrario, lo spingono ad uscire e a socializzare. Pensateci: i titoli dei Pokémon sono pensati espressamente per essere giocati fuori di casa, dove capita, e la loro meccanica rende doveroso l'incontro con altri appassionati. Il motto della serie, "Acchiappali tutti", ne fornisce la giusta chiave di interpretazione: lo scopo dell'avventura è rappresentato dal completamento della collezione di mostri, e questo gravoso impegno può (e deve) essere reso più piacevole e leggero grazie ai caratteristici scambi che movimentano la vita di tutti gli allenatori di Pokémon. L'idea della collaborazione è ribadita anche all'interno del gioco medesimo: ripudiata qualsiasi visione utilitaristica, il rapporto che si instaura tra il protagonista e i mostri tascabili è improntato alla reciproca conoscenza e rispetto. I Pokémon non sono gli strumenti per completare il gioco, ma veri e propri compagni dei quali prendersi amorevolmente cura. Un altro importante aspetto della saga, come sottolineato dal suo creatore Satoshi Tajiri, è costituto dal rifiuto della violenza. I combattimenti tra Pokémon rifuggono da qualsiasi deriva cruenta, e non è un caso che i mostriciattoli sconfitti non vengano mai visualizzati come feriti: una volta esaurite le energie si limitano ad abbandonare il terreno di lotta, senza patemi. Altrettanta sensibilità è stata profusa nella rappresentazione dei rapporti che si instaurano tra tutti i personaggi del gioco: le azioni sono improntate agli ideali della lealtà e della giustizia, in un tripudio di buoni sentimenti che rende piacevolmente zuccherosa l'atmosfera. Queste osservazioni ci regalano l'immagine di un videogioco che promuove la socializzazione e che esalta i valori più nobili. Non è quindi molto difficile rendere conto del grande successo che arride a questa serie da sempre.

POKÉMON: LA SERIE TELEVISIVA

L'arrivo dei Pokémon in Italia, nell'anno 2000, fu veicolato dalla trasmissione della prima serie di cartoni animati dedicata a Pikachu e alla sua cricca. In Giappone le cose non erano andate nello stesso modo, poiché fu il successo commerciale del videogioco a spingere la casa editrice Shogakukan ad assicurarsi i diritti di sfruttamento dei mostri tascabili sottoforma di fumetto: le avventure dei nostri beniamini iniziarono ad apparire regolarmente sulle pagine di Coro Coro Comics, la rivista che ancora oggi è sempre in prima linea nel dare conto di tutte le novità attinenti al Pokémondo. Quello che fu subito chiaro, alla dirigenza dell'editore nipponico, era che i fan dei Pokémon ne reclamavano a gran voce il debutto televisivo. Proprio per questo motivo ebbe inizio una lunga attività di persuasione per far sì che i vertici Nintendo dessero il benestare per la realizzazione del cartone animato.
Ciò che rendeva inquieto Tajiri-San era il pericolo che un cartone animato di scarsa qualità potesse compromettere l'immagine delle sue creature. Un accordo venne alfine raggiunto, ma gli sceneggiatori della serie furono letteralmente obbligati a trascorrere intere giornate sui giochi dei Pokémon e presso gli uffici di Game Freak. Nel corso di queste leggendarie riunioni Satoshi Tajiri e Tsunekazu Ishihara si assicuravano che la serie animata rispecchiasse fedelmente lo spirito dei videogiochi, impartendo vere e proprie lezioni di pokémonologia ai divertiti emissari di Shogakukan. La prima puntata della versione animata delle avventure di Pikachu venne trasmessa da TV Tokyo il 1 aprile 1997: l'accoglienza da parte del pubblico fu a dir poco entusiastica, aumentando ancora di più la notorietà dei Pokémon ed assicurando alla serie televisiva un futuro blindato.
Nel momento in cui scriviamo sono stati prodotti più di trecento episodi della serie regolare. La commercializzazione di Pokémon Rubino e Zaffiro ha fornito nuova linfa vitale all'estro creativo degli sceneggiatori, attualmente impegnati nella narrazione delle peripezie dell'immancabile Ash Ketchum alle prese con i nuovi Pokémon del continente di Hoenn.

PIKACHU GOES TO HOLLYWOOD!

Che una serie televisiva di successo debba fare scalo nelle sale cinematografiche è fuori discussione e non sono certo i Pokémon a declinare questo onore. Fino ad oggi ammontano a cinque i lungometraggi dedicati ai mostri tascabili. Il sesto film, della cui trama non si conoscono ancora i particolari, è atteso per quest'anno. Nel frattempo eccovi una piccola guida a tutti i lungometraggi esistenti.

POKÉMON IL FILM. MEWTWO COLPISCE ANCORA (1998).
Ash e Pikachu sono chiamati a fronteggiare la formidabile minaccia costituita da Mewtwo, il Pokémon geneticamente modificato.

POKÉMON 2000, LA FORZA DI UNO (1999).
L'equilibrio naturale viene sconvolto da uno spregiudicato allenatore che mira alla cattura dei leggendari Zapdos, Moltres e Articuno. Ben presto sarà chiaro a tutti che il suo scopo è quello di assicurarsi il potere del temibile Lugia.

POKÉMON 3. L'INCANTESIMO DEGLI UNOWN: ENTEI (2000).
Nel terzo lungometraggio della serie Ash e il suo gruppo di amici hanno a che fare con i misteriosi Unown, i Pokémon che trasformano i sogni degli uomini in realtà...

POKÉMON 4EVER (2001).
Celebi, il Pokémon in grado di viaggiare nel tempo, si proietta nel futuro per sfuggire a un minaccioso allenatore: lo ritroverà più agguerrito e forte che non nel passato, ma per sua fortuna il futuro in cui ha cercato scampo corrisponde al presente di Ash e Pikachu!

POKÉMON HEROES (2002).
Il quinto film è incentrato attorno alle figure di Latios e Latias, due nuovi Pokémon (riconducibili agli episodi Zaffiro e Rubino del videogioco) che uniscono ad una straordinaria potenza la capacità di trasformarsi in esseri umani.

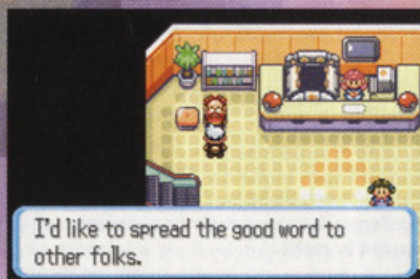
★ Un tripudio di colori ed effetti speciali accompagna i combattimenti.

"Inizia a tutti gli effetti il conto alla rovescia per i due nuovi Pokémon."

POKÉMON RUBINO E ZAFFIRO

★ Vista la presenza dei tornei di bellezza; le tecniche di lotta dei Pokémon...

★ ...devono essere valutate anche in base al loro profilo estetico.

★ Ehi, guarda come sono bravo con la mia nuova bicicletta! Altro che Mario su go-kart...

★ Questo signore fa sempre un sacco di domande...

25 luglio 2003. Segnatevi questa data, perché si tratta del giorno in cui è fissato il debutto italiano di Pokémon Rubino e Zaffiro, i due nuovi episodi della serie di videogiochi più famosa del mondo. Per alleviare l'attesa ne abbiamo esaminato approfonditamente le versioni americane, in modo da potervi offrire un quadro generale di ciò che ci attende.

Come tradizione vuole il pokémondo è nuovamente teatro di uno sconvolgimento tellurico che ci regala l'entrata in scena di un altro continente: dopo Kanto, dopo Johto, spetta oggi a Hoenn il compito di ospitare le peripezie in cui dovremo cimentarci per catturare tutte le creature elencate dal fido Pokédex.

L'avventura si annuncia mastodontica: con le nuove specie di Pokémon introdotte, il numero complessivo di slot da riempire sfiora l'ipertrofica cifra di 400 tra evoluzioni, pre-evoluzioni ed evoluzioni alternative. Posti di fronte alla sfida di trasportare la serie su GBA, i ragazzi di Game Freak sono riusciti a raccoglierla in modo intelligente e per nulla scontato, creando un gioco che sin dalle prime battute ha saputo accattivarsi i nostri favori. Se anche la potenza di calcolo del portatile Nintendo avrebbe legittimato una totale rivoluzione grafica, il team di sviluppo ha invece

La mappa della regione di Hoenn. Imparerete a memoria ogni anfratto.

Il Giudice Onomastico ha sempre buon gusto.

Tra i nuovi effetti grafici merita una menzione l'effetto...narciso!

Vinca il più bello! Ardua scelta.

Ehm... Ultimo classificato!

I nuovi box: più comodi e più belli. Ma anche più funzionali.

Non ricordiamo più a cosa si riferisca questa immagine! Di certo non può passare in secondo piano lo splendido cosone viola...

preferito mantenersi fedele al caratteristico stile cui ci siamo affezionati nel corso degli anni, perfezionandolo ulteriormente grazie a una revisione che si è tradotta nel rifacimento delle animazioni e nell'introduzione di effetti speciali fino a ieri impensabili. Possiamo affermare con sollievo che non vi sono cesure grafiche tra i "vecchi" e i "nuovi" Pokémon, quanto piuttosto una naturale evoluzione che rende al tempo stesso indolore ma netto il passaggio dagli uni agli altri.
Prendete un centinaio e più di nuovi mostri, aggiungeteli a quelli storici, mettete il tutto in una mappa inedita e cuocete a fuoco lento. è forse questa la ricetta per un nuovo titolo Pokémon? Ebbene, dalle parti di Nintendo non la pensano così, poiché la sorpresa più grande che ci riservano Rubino e Zaffiro è rubricata alla voce "giocabilità". Intendiamoci, il canovaccio non è cambiato di una virgola, e ancora una volta si sostanzia in un "Acchiappali Tutti" gridato a piena voce: catturateli, allevateli, e via alla conquista di tutti i Badge! Su questa classica struttura di gioco Game Freak ha però innestato alcune innovazioni che promettono di avere un grandissimo impatto. Ci riferiamo innanzitutto ai concorsi di bellezza per Pokémon, veri e propri scontri nei quali le tecniche di lotta vanno eseguite per impressionare la giuria e assicurarsi i suoi favori. Proprio per questo motivo ogni tecnica ha determinati parametri di "bellezza" da tenere in debita considerazione quando si tratta di decidere se un determinato Pokémon debba apprenderla o meno, e il riflesso che ciò comporta su tutto il percorso evolutivo è lampante. La seconda grande innovazione è invece rappresentata dalla possibilità di effettuare scontri tra coppie di Pokémon, e anche qui ci pare superfluo richiamare l'attenzione sull'importanza strategica di una scelta ragionata della coppia d'attacco.
La rivisitazione della modalità multigiocatore, infine, è il naturale corollario delle rettifiche che hanno interessato la giocabilità: fino a quattro giocatori contemporaneamente, anche organizzati a squadre, possono adesso affrontarsi in scontri all'ultimo punto-vita. Resta da stabilire se le innovazioni apportate da Rubino e Zaffiro non abbiano compromesso l'equilibrio che da sempre è marchio di fabbrica della serie, ma sta di fatto che ci hanno regalato un divertimento come non ci capitava dai tempi di Blu e Rossa. E l'attesa si è fatta ancor più dura, ma sapremo resistere... d'altronde per i Pokémon, questo e altro.

E LUCE FU

Il videogaming portatile si è finalmente evoluto: signore e signori, ecco a voi il nuovissimo Game Boy Advance SP, in tutto il suo luminoso splendore.

Tutti noi amiamo il GBA, davvero. Ma se c'è un aspetto del design dell'handheld Nintendo che è obbiettivamente criticabile, si tratta sicuramente della (mancanza di) luminosità dello schermo. Per risparmiare energia (e di conseguenza consentire una maggiore autonomia), lo schermo è di tipo riflettente: non produce luce propria, ma riverbera la luce esterna. Il che non è un problema finché si gioca in condizioni di illuminazione ottimale, ma in tutte le altre situazioni si rivela davvero limitante. La maggior parte dei kit luminosi prodotti da terze parti migliorano di poco la situazione, o addirittura la peggiorano a causa dell'eccessivo riflesso della luce sullo schermo C'è da ammettere però che uno dei segreti del successo del Game Boy è sempre stata la notevole autonomia delle batterie, quindi sotto quest'ottica non ci si poteva lamentare...

Ma ora finalmente si vede la luce in fondo al tunnel, grazie alla nuova edizione SP del Game Boy Advance. Il nostro amico portatile ha subito un pesante "restauro" che ha coinvolto molti degli aspetti maggiormente criticati dell'originale GBA: insomma, lo schermo illuminato è solo l'inizio. Anzitutto la batteria implementata è ricaricabile, il che evita di dover spendere una fortuna in pile stilo. Inoltre, il nuovo look della console è, per certi versi, un ritorno alle origini del vecchio Game Boy, con orientamento verticale e quindi con schermo sopra il blocco della croce digitale e dei tasti: la posizione dei pulsanti dorsali, poi, risulta più comoda (anche se chi ha la mano leggermente più grossa della media potrebbe avere di che ridire...). Il Game Boy Advance SP è inizialmente disponibile in tre colorazioni metallizzate, tutte altamente appetibili (argento, blu e nero) e viene venduto al prezzo consigliato di 129 Euro. Per quanto sia indubbiamente una grande innovazione, il Game Boy Advance SP non è stato realizzato per sostituire del tutto l'originale GBA, quindi le due console possono felicemente convivere, come avviene in tutti i negozi. Evviva!

★ Mai come in questo caso vale il detto che afferma che nella botte piccola c'è il vino buono...

GAME BOY STORY

Ovvero, la teoria evolutiva di Darwin applicata all'handheld Nintendo...

Game & Watch
Le prime macchine da gioco portatili realizzate da Nintendo furono i celeberrimi Game & Watch, semplici giochi LCD che, come il GBA SP, avevano uno schermo "apri-e-chiudi". I giochi appaiono a dir poco preistorici a confronto dei titoli attuali, ma per chiunque abbia voglia di tuffarsi nel retrogaming c'è Game & Watch Gallery Advance.

Game Boy
A guardarlo adesso appare squadrato e scomodo, ma il GB è stato per anni una vera e propria istituzione. Il basso consumo di batterie garantiva un'ampia autonomia, il che fu uno dei maggiori punti di forza del primo portatile Nintendo.

Game Boy Advance
Il GBA ha rappresentato un grande passo in avanti, rimpiazzando il processore a 8-bit con un chip a 32-bit.

Game Boy Color
Ci vollero dieci anni per avere un GB con un display a colori, poiché Nintendo decise saggiamente di attendere la venuta di uno schermo con un consumo di energia sufficientemente basso. Le specifiche tecniche vennero leggermente rivedute, ma l'hardware rimaneva comunque un vecchio 8-bit.

Game Boy Pocket
Ovvero, il GB dopo una cura dimagrante. Il numero di batterie passò da quattro a due, e l'astruso display verde-nero venne sostituito con un migliore schermo LCD bianco e nero. Furono prodotte molte variazioni, incluso il Pocket Light, il primo GB retroilluminato (solo per il Giappone però).

PICCOLO, PRATICO E... SEXY

Con le sue colorazioni metallizzate e il design a conchiglia, l'SP è il GB più stiloso di sempre.

SCHERMO ILLUMINATO
Anche i giochi più scuri possono essere finalmente giocati in ogni condizione di luce, grazie all'implementata luce frontale (e non posteriore: la luce viene riflessa verso il fronte dello schermo attraverso delle lenti riempite di piccoli prismi). Se le condizioni di luce sono ottimali, comunque, è possibile disattivare l'illuminazione per risparmiare sulla batteria. L'autonomia dichiarata è di 10 ore con la luce e 18 senza. La risoluzione e le dimensioni dello schermo sono identiche all'originale GBA.

SLOT CARTUCCIA
Le cartucce si inseriscono alla base dell'unità, a differenza dei precedenti modelli che nascondevano lo slot dietro allo schermo. Proprio come il GBA, l'SP è retrocompatibile con tutte le vostre vecchie cartucce per Game Boy.

APRI E CHIUDI
Lo schermo è apribile e richiudibile a conchiglia, cosa che rende l'SP il Game Boy più piccolo e portatile di sempre, con una superficie di 8 cm per 8 circa. Quando è chiuso, il display è protetto dai graffi, mentre aperto l'SP si rivela più in linea con il design del Game Boy tradizionale, con i tasti in basso e lo schermo in alto. L'apertura completa del display si ferma ad un'angolazione ottimale, garantendo un'ottimale posizione di gioco.

QUATTRO GIOCHI PER IL GBA SP

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

Storicamente è il gioco più scuro dell'intera ludoteca GBA, ovvio che con l'SP diventi tutt'altra cosa. Imperdibile.

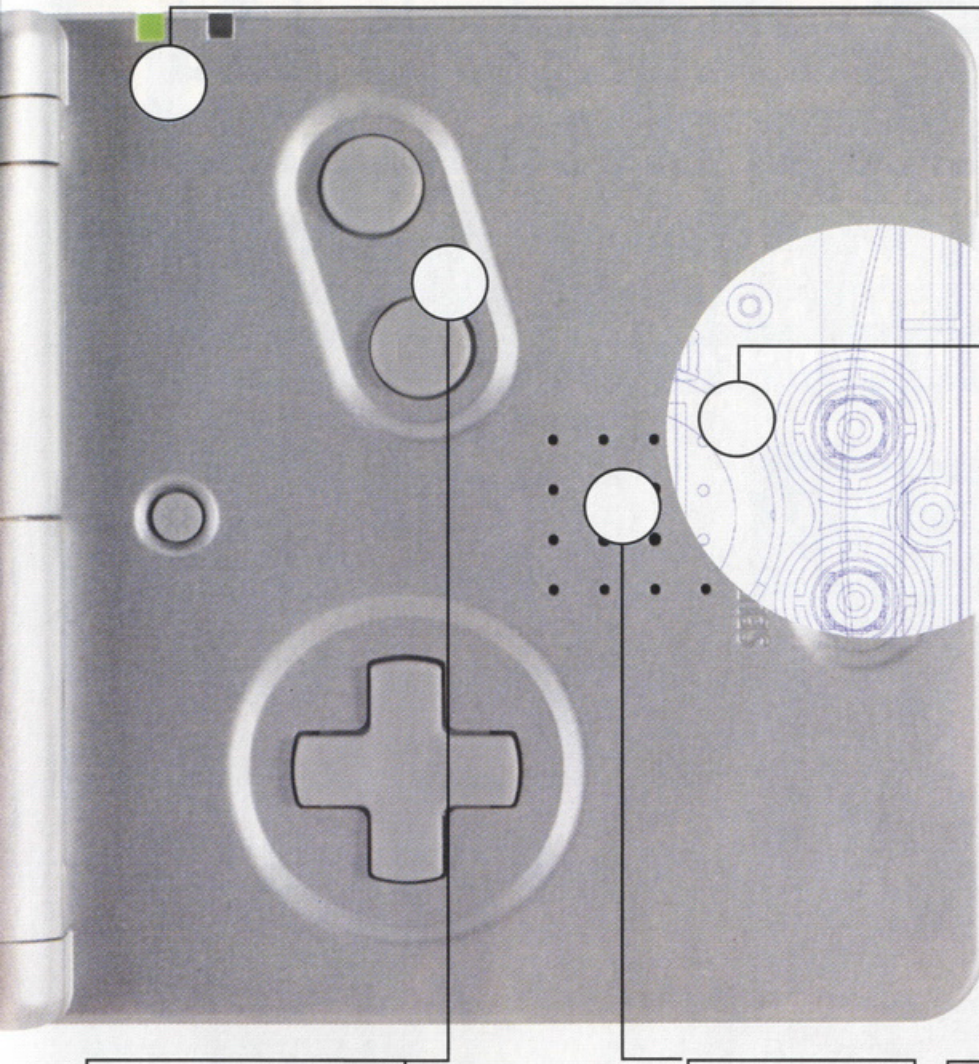
YOSHI'S ISLAND

La luce dell'SP viene in aiuto soprattutto quando si tratta di evitare i semi di angurie lanciati da quelle dannate scimmiette...

SPLINTER CELL

Vista la necessità di nascondersi e passare agilmente dall'ombra alla luce, il GBA SP permette di giocare al meglio al titolo Ubi Soft.

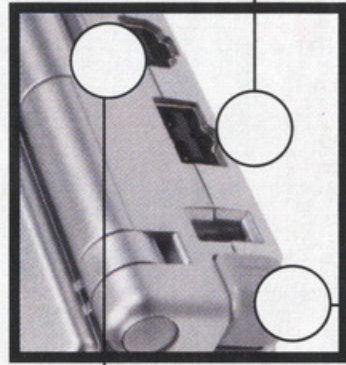
RAYMAN 3

In alcuni momenti si avvicina a Circle of the Moon per quanto riguarda la mancanza di visibilità.

TASTI
La pulsantiera di comando e i tasti tornano alla loro posizione originaria sotto allo schermo, invece che ai lati dello stesso come lo standard GBA. Sono stati leggermente livellati di modo da permettere al display di chiudersi senza danni. È presente un tasto addizionale nel mezzo, che serve ad accendere e spegnere la luce.

SONORO
Un singolo speaker al centro dell'SP gestisce l'uscita del sonoro, mentre il volume è controllato da un tasto a scorrimento sul lato. L'unica grave lacuna è l'assenza di un'uscita per gli auricolari...

COLLEGAMENTO LINK
È possibile collegare l'SP con altri tre GBA via cavo link per scontrarsi in furiose sessioni multiplayer. Ovviamente è sempre supportato il collegamento al GameCube per tutti i titoli che sfruttano questa possibilità.

TASTI DORSALI
I tasti dorsali possono apparire un po' sacrificati inizialmente, ma si rivelano più comodi di prima, non essendo necessario estendere le proprie mani lungo tutta la superficie del GBA. Ma per chi ha le mani più grandi del normale potrebbero insorgere problemi...

L'ANATOMIA
Nonostante i grandi cambiamenti estetici, niente di particolare è stato modificato all'interno. Le specifiche tecniche sono identiche al GBA, e i giochi supportati sono esattamente gli stessi. Evoluzione, dunque, non rivoluzione.

ALIMENTAZIONE
L'SP ha una batteria al Litio implementata, simile a quelle che si trovano nei comuni cellulari. L'autonomia della console dipende dall'uso dell'illuminazione, e raggiunge un picco di 18 ore di vita. Il pacchetto contiene un caricatore, in grado di fare il pieno di energia in 3 ore.

TUTTE LE RECENSIONI

Se avete comprato un Game Boy Advance o un Game Boy Advance SP è, ovviamente, per divertirvi nel migliore dei modi. Per questo vi forniamo le recensioni degli ultimi e più importanti giochi disponibili, consigliandovi sugli acquisti futuri.

Recensione

"Il ritorno di un classico del videogioco, senza tempo."

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

★ La sala del trono abbandonata non fa presagire nulla di buono...

★ Il gioco è stato interamente tradotto in italiano, all'epoca del Super Nintendo certi lussi non erano assolutamente previsti: gaudio! Il passato rivive gloriosamente su GBA.

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  EAD/Capcom
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1-4
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Alcune favole (o leggende...) sono talmente belle che è un piacere farsele raccontare più e più volte anche se si è cresciuti. Ci si accoccola davanti al focolare, con una bella tazza di latte caldo e biscotti e si aspetta trepidanti lo sviluppo di una storia che regala emozioni per quanto la si conosca già a memoria. Figuriamoci quanto può essere gustoso riscoprirla quando ormai era rimasta un po' arrugginita dall'impietoso passare del tempo. A Link To The Past rientra alla perfezione in questa categoria visto che ci aveva già stregato dieci anni or sono su Super Nintendo in una veste a 16 bit passata alla storia. Il gioco principale è rimasto invariato, nulla di cui scandalizzarsi visto che si parla di un capolavoro che tutt'oggi viene considerato il miglior Zelda in 2D di sempre, tallonato a breve distanza da Link's Awakening.

Il ritrovamento della Master Sword: epico e commovente.

Abbiamo preso le pinne! Finalmente potremo nuotare.

Le opprimenti guardie pattugliano la campagna di Hyrule.

La laterna è ottima per aggirarsi nei dungeon e accendere i bracieri.

L'inizio del gioco è travolgente, così come tutto il resto d'altronde...

La struttura e gli enigmi dei diversi dungeon sono magistrali! Indiscutibili.

Riuscirà il nostro eroe a salvare la povera Zelda dal suo sempiterno destino?

Il gioco si apre durante una notte di tempesta, con Link docilmente addormentato. Una voce lo risveglia, la voce di una principessa imprigionata nel suo stesso castello dal crudele stregone Agahnim intenzionato a conquistare il potere della triforza. A voi il sempiterno compito di salvarla, attraverso mille insidie, due mondi e una valanga di dungeon. Per ovvi motivi storici, la struttura del gioco ricorda molto quella dei recenti Oracle Of Season e Oracle of Ages usciti per Game Boy Color ma per quanto questi ultimi forniscano più elementi, più strumenti, il game design dell'originale risulta più cristallino, più ritmato e più coinvolgente.

Ogni nuovo strumento acquisito, che si tratti del martello magico, del guanto della forza o dell'arpione, spalanca nuova zone del mondo di Hyrule, regala nuove sorprese e arricchisce la struttura dei dungeon presentando enigmi sempre più elaborati ma comunque logici. Chi ha avuto la (s)fortuna di non giocare a Link To The Past quando uscì, si troverà di fronte a un episodio meraviglioso, epico e perfetto in ogni suo più piccolo elemento. Un acquisto obbligato, condito per di più dall'ottimo Four Swords. Chi invece aveva già adorato questo titolo sin dalla sua apparsa su Super Nintendo, rimarrà stupito di quanto questo titolo non subisca in alcun modo il peso degli anni, anzi. Rigiocarlo è stato un piacere enorme: dopo dieci anni è più che probabile che la soluzione degli enigmi dei diversi dungeon sia stata dimenticata, offrendo quindi una sfida comunque "nuova". La freschezza e l'attualità della costruzione dei vari dungeon è stupefacente e ci siamo ritrovati quasi turbati da come il ritmo del gioco e le sue mille idee risultino superiori a quelle sfoderate dai pur più "ricchi" episodi per GBC. Un altro elemento che farà la gioia dei fan della saga è il livello di difficoltà ben più impegnativo rispetto ai due Oracle, soprattutto per quanto riguarda il danno inflitto dai nemici. In questo modo l'esplorazione di ogni nuovo dungeon non risulta mai una "passeggiata di salute", avere un paio di fatine imbottigliate diventa l'unica garanzia per sopravvivere e ragionare con calma sui meccanismi di gioco celati all'interno di ogni singola stanza.

A tutto questo si aggiunge la gustosissima ed elegante gestione dei due mondi: la radiosa Hyrule e l'inquietante Mondo delle Tenebre. All'apparenza identici, atmosfera e grafica a parte, questi due mondi presentano in realtà tutta una serie di differenze morfologiche più o meno piccole che influenzano in maniera diversa il gameplay e l'esplorazione. Viaggiare tramite lo specchio magico da un mondo all'altro racchiude buona parte del successo di questo gioco, che costringe il giocatore ad aguzzare l'occhio per comprendere come sfruttare queste differenze. Infine due parole vanno spese per il comparto grafico, pulito elegante e in grado di caratterizzare alla grande anche personaggi composti da una manciata di pixel, l'unico segno dell'età è dato dalla magnificenza in questo settore dell'inedito e originale Four Swords di cui parliamo più avanti...

FATTORE N
Il game design alle spalle dei giochi è impressionante per pulizia ed efficacia.

SONORO
Le classiche musiche di Zelda risplendono anche in versione portatile.

GRAFICA
Pulita, elegante e caratterizzata in pieno stile Nintendo.

TEMPO
Impegnativo ma mai punitivo, richiede tempo per essere portato a termine.

GLOBALE
Un capolavoro senza tempo, cristallino, divertente, emozionante, pieno di idee e semplicemente leggendario.

Tre piccoli porcellini al cospetto del... scopritelo con i vostri amici e capite assieme come farlo fuori!

Un nemico uscito direttamente da Wind Waker osserva i tre avventurieri in azione. Non dategli tempo di attaccarvi.

Ogni momento di gioco è votato alla collaborazione.

Occhio alla bomba!

THE LEGEND OF ZELDA FOUR SWORDS

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** EAD/Capcom
- **EDITORE** Nintendo
- **DISTRIBUTORE** Nintendo
- **GIOCATORI** 1-4
- **1-CART MULTIPLAYER** No
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

"La leggenda diventa per più giocatori!"

Il meraviglioso A Link To The Past è accompagnato da una nuova avventura tutta da giocare in multiplayer. Da un minimo di due fino a un massimo di quattro giocatori possono infatti calarsi nei panni di altrettanti Link per aiutarsi, ma anche un po' competere, lungo tutta una serie di dungeon. Incredibile ma vero: le meccaniche di gioco tipiche della serie riescono a legarsi alla perfezione ad un contesto con più giocatori. Alcuni massi possono essere sollevati o spostati unicamente se si fa gioco di squadra. Stesso discorso per i nuovi gadget che è possibile raccogliere come i guanti magnetici con cui è possibile attirare o respingere i propri compagni verso luoghi altrimenti irraggiungibili.

Il bello è che la struttura e le stanze dei quattro dungeon principali si adattano automaticamente al numero di giocatori presenti, modificando enigmi e oggetti disponibili. La componente multigiocatore entra poi in gioco anche durante i combattimenti, soprattutto quelli con i boss, in cui la parola d'ordine è "collaborazione". Per fare un esempio, alcuni nemici chiusi in un guscio sono inattaccabili da soli, bisogna quindi afferrare le maniglie sui loro fianchi e tirare in due direzioni opposte per lacerarli e farli passare a miglior vita. In una parola: geniale. È cosa nota però che ogni gioco multiplayer necessita di un minimo di sfida: ecco quindi che i vari Link, per quanto amiconi, si ritrovano quasi sempre a combattere una corsa all'ultima rupia. Ogni volta che si completa un dungeon il giocatore che ha raccolto più preziosi viene premiato con un medaglione, raccolti un tot di medaglioni succede qualcosa di particolare che non abbiamo certo intenzione di svelarvi. Questo fa si che i Link si spingano "accidentalmente" in un abisso pur di raggiungere per primi un forziere, si tirino bombe inopportune e via di questo passo. Il risultato è assolutamente esilarante.

Tecnicamente Four Swords è una gioia per gli occhi, grazie al suo stile grafico coloratissimo che ricorda molto da vicino quello del prossimo Wind Waker per GameCube, ma trasposto in due dimensioni. L'unica nota stonata in questo marasma di puro divertimento è rappresentata dalla longevità. I dungeon, per quanto divertentissimi anche da rigiocare, alla fine sono troppo pochi e una volta completati rimane una gran voglia di affrontare nuove sfide. C'è da dire che, come "extra" del gioco principale, è una chicca perfetta!

FATTORE N
Giocare a Zelda con altri tre amici è un'esperienza esilarante.

GRAFICA
Lo stile vivace e cartoonoso è da oscar. Assomiglia quasi a Wind Waker.

SONORO
Le classiche musiche di Zelda arrangiate con una marcia in più.

TEMPO
Forse l'unico punto debole di questo gioiellino. I dungeon sono solo 4.

GLOBALE
Una perla rara che dimostra ancora una volta la versatilità di Nintendo (e Capcom), nel ripensare le sue saghe.

I tracciati di TOCA Touring Cars sono ben realizzati dal punto di vista del design e della sfida offerta. Peccato per i problemi legati invece alle collisioni con le vetture e a qualche pixel di troppo.

Non ci sembra il caso di andare per funghi.

Tutto è pronto, il semaforo sta per spegnersi: prende il via l'ennesimo tentativo di sfruttare le capacità di rotazione del GBA per creare un "simil-3D".

"Un'alternativa a Colin McRae? Non esageriamo..."

TOCA WORLD TOURING CARS

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Codemasters
- **EDITORE** Ubi Soft
- **DISTRIBUTORE** Ubi Soft
- **GIOCATORI** 1-4
- **1-CART MULTIPLAYER** No
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Il circo automobilistico portatile Nintendo questa primavera si arricchisce di Toca World Touring Cars, conversione "da passeggio" di una serie già conosciuta sulle console casalinghe. Se sul piano teorico le carte messe in gioco dagli sviluppatori sembravano vincenti sotto molteplici punti di vista (numerose vetture in licenza fra cui Mitsubishi, Toyota, Fiat, Audi, realizzate secondo modelli fisici soggetti a danneggiamento che facevano ben promettere e tracciati realistici: Silverstone, Nurburgring e così via), all'atto pratico il progetto si è rivelato forse troppo ambizioso.

Le opzioni di gioco disponibili spaziano fra gara a tempo, singola e rapida, e ovviamente campionato. Le condizioni atmosferiche dei vari tracciati nella maggior parte dei casi possono essere settate a piacimento, per confrontarsi con piste assolate o bagnate, o semplicemente godere dei tanti effetti grafici a disposizione (guidare verso il tramonto è indubbiamente molto romantico, non trovate?). Nonostante le texture non sempre impeccabili, infatti, la realizzazione grafica dei tracciati si conferma di buon livello e sullo schermo del nostro GBA tutte le informazioni sulla gara vengono visualizzate in maniera efficace e quasi mai invadente. L'assetto della macchina è personalizzabile sin nei minimi dettagli tecnici, permettendo di regolare sospensioni, freni, trazione e naturalmente le gomme: una grande quantità di variabili, quindi, che vanno però a ricostruire un puzzle non esattamente preciso e completo. Una volta su strada infatti il comportamento della vettura non sembra modificarsi in maniera particolarmente sensibile. A soffrire delle medesime pecche è anche la manovrabilità stessa dell'auto, che è vittima di collisioni troppo casuali e presenta un controllo a volte impreciso (specie in caso di pioggia).

Nel complesso Toca World Touring Cars rimane comunque un titolo discretamente godibile, grazie alla grande varietà di opzioni, all'impostazione di gioco tutto sommato gradevole e soprattutto grazie alla possibilità di cimentarsi in sfide in multiplayer da due a quattro giocatori. Un'ancora di salvezza sempre efficace, ma pur sempre troppo sfruttata: è ora di tirar fuori qualche nuova idea e di farla funzionare come si deve.

FATTORE N
Il coinvolgimento, almeno inizialmente c'è. Manca invece il lato "magico".

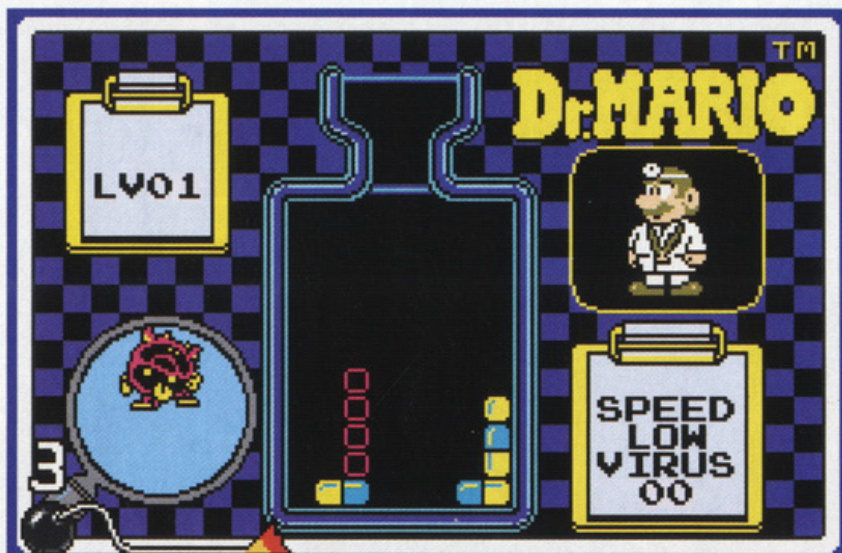
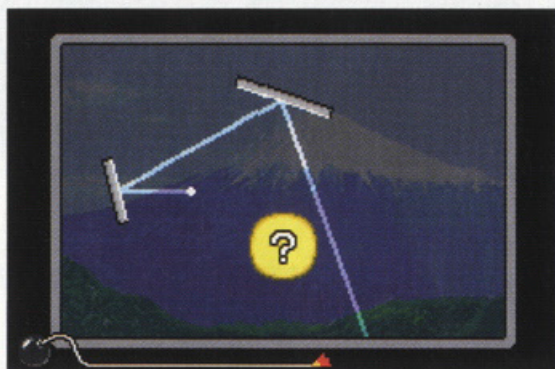
SONORO
Commento musicale ed effetti sonori sono ben fatti. Complimenti a Ubi Soft.

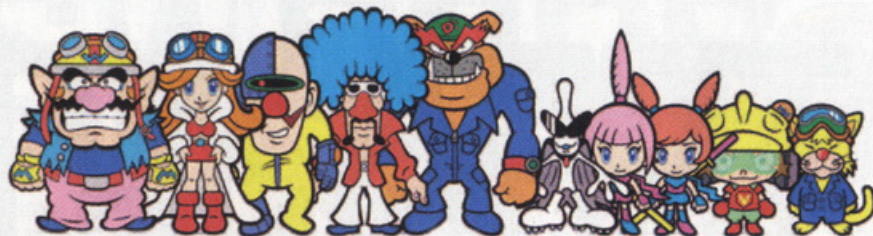
GRAFICA
Fondali e tracciati sono realizzati discretamente. Problemi di collisione.

TEMPO
In singolo si rischia la noia noia, il multiplayer si dimostra efficace.

GLOBALE
Non un titolo imperdibile, ma in mancanza di alternative sufficientemente competitive non bisogna fare gli schizzinosi.

%

★ Proseguendo nel gioco si sbloccano un sacco di sottogiochini, elencati sulla destra. Da notare il capellone nel riquadro.

★ Se vi piace il classico Dr. Mario è perché non avete ancora visto Dr. Wario!

★ Due dita nel naso sono roba da record, mica pizza e fichi siori e siore!

"Lo zen, la follia e il trash: un bibitone mica da ridere."

WARIO WARE

★ Il buon topone d'appartamento Wario in una posa che gli è classica e, insieme, ne riassume le caratteristiche.

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Nintendo
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1-2
- **1-CART MULTIPLAYER**
  Sì
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Prima di sbarcare su GameCube con Wario World il nostro antieroe preferito ha deciso di fare un'altra pausa parcheggiando nell'autogrill del portatile Nintendo. La storia alla base di questo guazzabuglio esilarante è piuttosto curiosa: Il nostro carismatico Wario stà comodamente sbracato sulla poltrona a guardare la TV quando un servizio del telegiornale lo informa di come le vendite dei videogiochi stiano salendo alle stelle. Una lampadina si illumina sulla testa del nostro avido eroe: perché non sfruttare il momento positivo per sviluppare un gioco tutto suo? Detto fatto, Wario si compra un computer e inizia a sviluppare con ardore, ma i primi segni di sonnolenza gli tarpano le ali dopo pochi minuti trasformandolo in una sognante mongolfiera di muco ritmica. A questo punto tanto vale sfruttare i propri amici, un rapido giro di telefonate ed ecco che ha inizio il gioco, o meglio i giochi, o meglio ancora una valanga di follie nippoludiche da consumare a rapidissime sorsate.
La struttura di Wario Ware è piuttosto semplice: bisogna affrontare una serie di velocissimi giochi della durata di cinque secondi per poi affrontare una prova finale più lunga e impegnativa, il tutto con quattro vite a disposizione. Ogni stage superato ne sblocca altri che offrono sfide maggiori e diverse in un tripudio di fantasia malata, citazionismo spinto e divertimento distillato. Per meglio farvi comprendere cosa

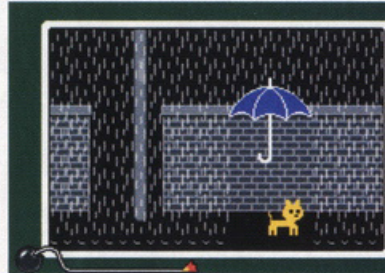
Wario fa il verso a Mario e infatti eccolo alle prese con dei Goomba. Anche se assomigliano a...

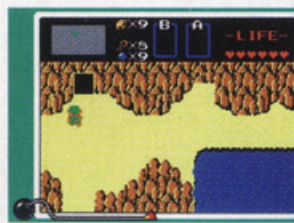
Essì, è proprio quella vecchissima gloria di Donkey Kong. Lacrima.

Tralasciate quel cosone di Mario sulla sinistra e concentratevi su Duck Hunt a destra.

significa bruciarsi i neuroni con questo titolo vi esporremo in forma logorroica una rapida sessione di gioco. Un omino scimunito scende lungo la neve, lungo il percorso c'è una rampa; l'intuizione ci suggerisce di premere A al momento giusto per farlo esibire in un salto olimpionico, altrimenti lo schianto è assicurato. Ok, prima prova portata a casa. Seconda prova: dal naso di Wario cadono un paio di garruli caccoloni, due flipper sono l'unica arma per rispedire il muco a casa base, un colpo di A, uno di croce direzionale e il tartufo di Wario si illumina come quello dell'Allegro Chirurgo. Altro giro, altro gioco: sullo schermo si affollano i membri di due specie aliene diverse, quali saranno i più numerosi? Cinque i secondi a disposizione per capirlo: porca pupazza erano i totani blu, perché ho scelto i rossi? Un rotolo di carta igienica scompare nel water come monito della vita persa. La sfida successiva vede Wario nei panni di Mario alle prese con tre Goomba da schiacciare in un battibaleno. Ok, superata. La prova seguente ha come protagonista una allegra campagnola, dal cielo piovono tre sorpresine: un ananas, un grappolo d'uva e una cacca. Quale sarà quella da evitare? Per non saper né leggere, né scrivere ci lanciamo sull'uva. Perfetto, la scelta è stata saggia. Durata di tutte queste sfide sommate insieme: 25 secondi, ma solo per i più lenti...

Ma a conti fatti il gioco com'è? Uno spasso, un vero spasso. Wario Ware è un concentrato di divertimento che viaggia alla velocità della luce. I riflessi e il colpo d'occhio sono le uniche abilità richieste, ma vengono spremute a fondo: trasformando questo titolo nel migliore esponente dello zen videoludico. Insomma, alla fine per divertirsi basta anche un pulsante. Questa natura rende il nuovo gioco di Wario perfetto per delle veloci partitelle sotto l'ombrello, o sull'autobus, o sulla tazza del... in poche parole, dove preferite. L'estetica iper-kitsch che fa da sfondo al gioco potrebbe non piacere a tutti, ma per chi è cresciuto a pane e Mai Dire Banzai risulta esilarante nel suo palese cattivo gusto. La quantità di giochi proposti è esorbitante e anche una volta finita la modalità principale non mancherà la voglia di tuffarsi a migliorare i propri record di resistenza, per non parlare dei sottogiochi che si possono godere in due sullo stesso GBA.

Pensate che sia così semplice prendere al volo un bicchiere?

Una missioncina tenerosissima: tenete all'asciutto il gattino per tutto il tempo.

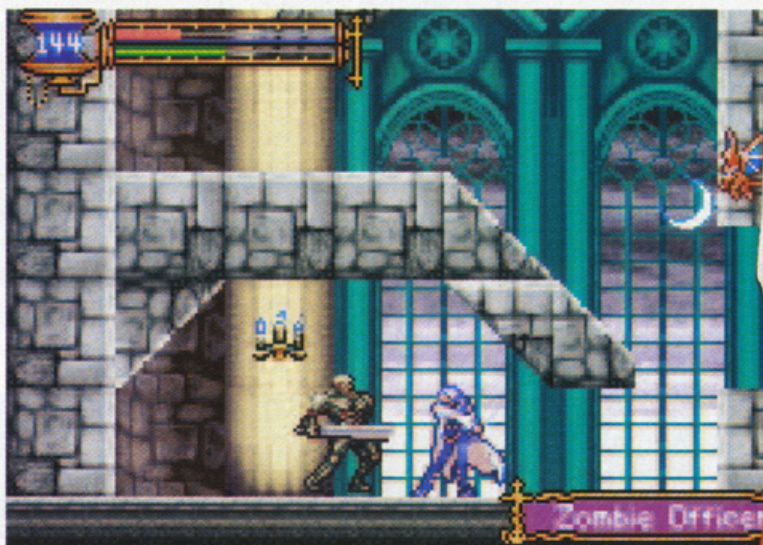
In pochi istanti decidete se sono più numerosi i polipi verdi o quelli rossi.

FATTORE N
Divertimento concentrato allo stato puro. Una miriade di sottogiochi.

GRAFICA
Un'ode al trash di chiara firma nipponica. Funzionale e divertente.

SONORO
Commenti demenziali, cacofonie assortite, frasi incomprensibili.

TEMPO
Ogni partita è una garanzia di risate. E ci sono tantissimi segreti da scoprire.

GLOBALE
Un concentrato trash, demenziale, dal sapore nipponico che fa del divertimento più puro la sua vera arma vincente.

85%

Il nuovo capitolo di Castlevania offre alcuni scenari in movimento (come le nuvole dietro questa vetrata) davvero d'effetto. Il tutto grazie al Mode-7.

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

"Konami concede il tris su Game Boy Advance con il suo *Castlevania.*"

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Konami
- **EDITORE**
  Konami
- **DISTRIBUTORE**
  Halifax
- **GIOCATORI**
  1
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

E sono tre. A dispetto di tutti coloro che fantasticavano su un debutto a 128 bit della famosissima serie prodotta da Konami, Castlevania sembra al contrario aver trovato dimora stabile sul portatile delle meraviglie di Nintendo. Le motivazioni? Presto dette: dopo i tutt'altro che felici primi passi nel 3D, i programmatori della saga vampiresca più famosa del mondo hanno deciso che i tempi per l'abbandono delle due dimensioni non erano affatto maturi. Quale miglior idea, quindi, di trasferire in pianta stabile il nome Castlevania su di una console pensata e realizzata nell'ottica del bitmap? E Game Boy Advance, da parte sua, non ha di certo tradito la fiducia dimostrata dalla software house giapponese: Circle of the Moon, prima, e Harmony of Dissonance, poi, sono stati infatti accolti con enorme entusiasmo dalla comunità di videogiocatori, galvanizzati tanto per ottima qualità degli episodi quanto per il perfetto "feeling" trasmesso dal portatile Nintendo, assolutamente adatto a esaltare le caratteristiche della serie.
A sette mesi esatti dal debutto europeo del già citato Harmony of Dissonance quindi, ecco comparire sul suolo europeo il tutto sommato inatteso Castlevania: Aria of Sorrow. Malgrado gli ovvi punti di contatto però, quest'ultima fatica di Konami si distacca piuttosto marcatamente dai precedenti capitoli, andando a costituire in realtà, per parecchi versi, un ponte ideale con il meraviglioso Symphony of the Night pubblicato nel 1997.

Soma, dotato di un pugnale da cacciatore per l'occasione, se la prende con qualche fiaccola: metodo veloce per recuperare cuori e denaro.

LE MILLE ANIME DI SOMA

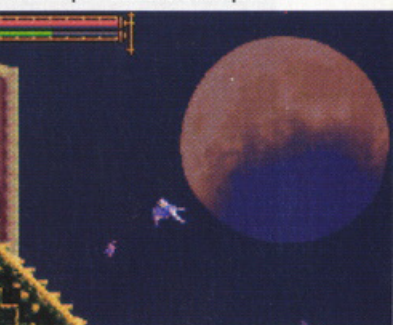
Come già spiegato, ognuno dei 112 nemici presenti in questo nuovo capitolo di Castlevania è in grado di fornire la propria "soul", boss compresi. Non esiste un metodo preciso e sicuro per ottenere l'anima di un avversario: semplicemente, in maniera del tutto casuale può capitare che, dopo averne avuto ragione, questo liberi il proprio prezioso tesoro permettendo a Soma di catturarlo. Ogni soul fornisce un determinato attributo al protagonista, che può essere costituito da un attacco, un potenziamento degli attributi psicofisici o ancora da una abilità speciale. All'interno del menù di gioco, è inoltre presente l'utilissima lista dei nemici affrontati con tanto di descrizione, punti deboli e caratteristiche. Oltre a ciò, viene precisamente indicato se Soma è in possesso o meno dell'anima di quel specifico mostro. Ma il Soul System non si ferma qui: i programmatori, forse pensano alla serie dei Pokémon, hanno infatti inserito l'opzione Soul Trade, che permette lo scambio delle preziose anime coi propri amici tramite cavo link.

Un accenno alla trama, anzitutto, che essendo ambientata nel 2035 rende di fatto Aria of Sorrow il primo episodio della serie ambientato nel futuro. Giappone: pochi istanti prima del climax di una spettacolare eclissi di sole il protagonista, Soma Cruz, si sta dirigendo assieme all'amica Mina Hakuba nei pressi di un santuario. Nel momento esatto in cui l'eclissi raggiunge il suo completamento, i due ragazzi vengono però trasportati misteriosamente proprio all'interno di essa, dove si nasconde il famigerato castello di Dracula. Un preambolo non particolarmente galvanizzante introduce purtroppo all'unico, reale, difetto di Aria of Sorrow, che va ricercato in una indiscutibile povertà tanto a livello di trama quanto nei dialoghi, davvero banali se non addirittura surreali. Fortunatamente, riuscendo a chiudere un occhio di fronte a tale caduta di tono, si viene istantaneamente catturati all'interno di quello che a tutti gli effetti può essere definito uno dei migliori episodi dell'intera serie, oltre che ovviamente il più riuscito dei tre capitoli comparsi su Game Boy Advance.
La caratteristica che spicca maggiormente all'interno della fatica Konami è senza dubbio il Soul System: in estrema sintesi, ogni nemico presente nel gioco può fornire, in base ad un sistema del tutto casuale, la propria "anima" al bel Soma. Ogni anima fornisce al giocatore un potere particolare, che può essere un attacco secondario, una abilità secondaria (attivabile col tasto R) o una capacità specifica.
Gestendo in maniera del tutto autonoma il settaggio delle anime, è possibile sceglierne una per ognuna delle tre "classi", modificando di fatto costantemente le caratteristiche del protagonista. Quest'ultimo, da parte sua, non può più contare sulla classica frusta ma piuttosto su tutta una serie di spade, martelli, lance e via dicendo, diverse tra loro non solo per aspetto ed efficacia, ma anche per effettiva modalità di utilizzo. Un favoloso ed ispiratissimo level design viene supportato da una componente grafica a tratti stupefacente per qualità artistica, grazie ad un utilizzo eccellente della palette di colori. Resta invece, come coi precedenti episodi su GBA, qualche piccolo problema riguardo al livello di difficoltà: alcuni sbalzi troppo bruschi e un paio di boss decisamente coriacei non compromettono però l'ottimo lavoro svolto dai programmatori sotto praticamente ogni punto di vista.

L'avventura di Soma Cruz si avvia al termine...

Il bestione su cui sta "viaggiando" Soma può pietrificare il protagonista.

Soma utilizza un'arma "rubata" ai nemici.

La stanza di salvataggio. A differenza di Dissonance non si può salvare ovunque.

FATTORE N
Appassionante, esaltante come tutti i Castlevania più riusciti.

GRAFICA
Il miglior episodio della serie su GBA. Giocato su GBA SP è una goduria.

SONORO
Splendidi brani d'atmosfera si accompagnano a effetti azzeccati.

TEMPO
Ritmo e divertimento sempre ad alti livelli e longevità più che valida.

GLOBALE
Castlevania non tradisce se stesso e i suoi fan, rinnovandosi, ma esaltando le sue caratteristiche migliori. Un gioco da avere.

92%

I livelli bonus dove abbuffarsi di banane rappresentano una ghiotta occasione! Non fatevela sfuggire.

Piattaforme mobili: il terrore di ogni scimmia incapsulata e di ogni amante del Game Boy Advance.

Il bowling vi coinvolgerà in mille sfide all'ultimo birillo.

SUPER MONKEY BALL JR.

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Realism
- **EDITORE** Sega
- **DISTRIBUTORE** Infogrames
- **GIOCATORI** 1-4
- **1-CART MULTIPLAYER** No
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

"Palle, palle e banane: sempre con voi!"

Quest'incarnazione del divertente e omicida titolo nato dalle menti di Amusement Vision si propone come una versione portatile del primo episodio uscito su GameCube. Il meccanismo alla base è rimasto invariato: con la croce direzionale si inclina un labirintico piano lungo il quale una povera scimmia incapsulata rotola alla disperata ricerca del traguardo. Il tempo a disposizione è stringato e il baratro è sempre in agguato, basta una mossa incauta e la sfera ruzzola verso morte certa.

Vista l'assenza di una levetta analogica, su GBA ci si può affidare alla croce direzionale e ai pulsanti A e B per modificare con maggiore o minore veemenza il livello di inclinazione del piano. Questo sistema di controllo non è né comodo né immediato come su GC, ma con un minimo di pratica e qualche imprecazione (endemica del gioco) si riesce a rotolare a casa base con relativa tranquillità. I livelli a disposizione sono più di 60 e offrono un grado di sfida sempre maggiore con ostacoli, molle e strettoie in grado di assottigliare con crudele maestria la pazienza di chiunque, anche quella di un maestro zen. Il famigerato "ultimo tentativo" si moltiplica all'infinito, ma la soddisfazione che si ricava nel raggiungere i traguardi più ostici è sempre grande. A condire la modalità principale ci sono poi tre sottogiochi: il Bowling, il Golf e la Lotta. Tutti e tre divertentissimi, tutti e tre da giocare con altri tre amici.

Graficamente il lavoro svolto da Realism è impressionante: il motore poligonale che muove i livelli è preciso e pulito come pochi. L'impressione è che all'interno della cartuccia sia stato miniaturizzato un GameCube tanto la grafica ricorda quella dell'originale. Altrettanto fedelmente sono state riprodotte le musiche e persino lo stile grafico dei menu è preso di peso dalla versione per il fratello maggiore del GBA. Insomma, AiAi e compagni sono pronti per seguirvi ovunque, ma qualche appunto va comunque fatto. La semplicità del sistema di controllo originale è dovuta scendere a compromessi e, soprattutto, molti dei livelli qui presenti risultano delle fedeli conversioni di quelli ammirati nel primo Super Monkey Ball per GameCube. Insomma chi già possiede la versione GC potrebbe ritenere meno appetibile questa felicissima conversione, tutti gli altri possono anche alzare il voto finale di qualche punto.

FATTORE N
Divertentissimo, sadico con forti possibilità di assuefazione.

SONORO
Le musiche della versione originale vengono riproposte alla grande.

GRAFICA
Impressionante a livello tecnico per la tranquillità con cui macina poligoni.

TEMPO
Per riuscire a vedere i livelli EX dovrete sudare sette camicie.

GLOBALE
Un piccolo miracolo scimmiesco approda su Game Boy Advance: imperdibile per chi non possiede la versione GameCube.

%

Game Over: una scritta che vedrete spesso in Battlezone, che lo conosciate o meno... Da notare la "firma" Atari in fondo allo schermo.

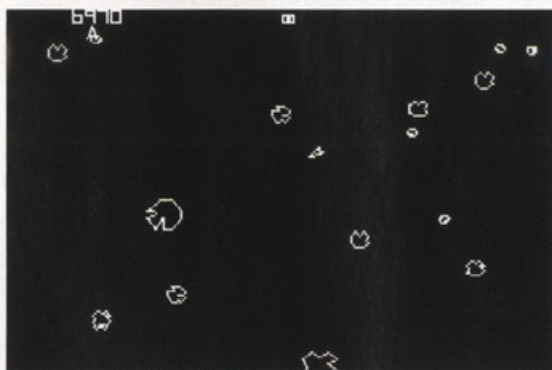
ATARI ANNIVERSARY ADVANCE

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Atari
- **EDITORE** Atari
- **DISTRIBUTORE** Atari
- **GIOCATORI** 1
- **1-CART MULTIPLAYER** No
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

"Asteroid, Battlezone, Centipede, Missile Command, Tempest..."

Verso la fine degli anni Settanta, i videogames vivevano un'età d'oro e il merito era quasi tutto di un marchio: Atari. Oggi, la compagnia che ci ha regalato Pong e Centipede compie qualcosa come trent'anni di vita e, per celebrare questa ricorrenza, ci ha fatto il piacerone di stipare sei grandi classici in un'unica cartuccia.

La compilation comprende: Asteroid, Battlezone, Centipede, Missile Command, Super Breakout e Tempest. In più, gli sviluppatori di Digital Eclipse, responsabile di questa, er... emulazione, ci hanno infilato anche una sorta di quizzone proprio sull'Atari. In Asteroids sparate alle rocce, in Battlezone sparate ai tank, in Missile Command sparate ai missili, in Super Breakout frantumate le mattonelle e in Tempest sparate a navicelle aliene. Grazie a quella che la Digital Eclipse chiama Meta-Emulazione, tutti i giochi sono copie spiccicate degli originali (includono persino alcuni bug e i cheat, per chi se li ricorda). Quello che purtroppo non avrebbero mai potuto replicare sono i controlli originari, ed è qui che casca l'asino. La possibilità di giocare in verticale girando il GBA di 90° è un'ottima idea, ma non è abbastanza per sopperire all'inadeguatezza del pad. Colori e suoni sono proprio quelli di una volta ma senza la trackball di Missile Command e il minischermo di Battlezone non è la stessa cosa, anche se ci va molto vicino. Se questi titoli per voi hanno significato molto o semplicemente volete provare i giochi-da-cui-è-nato-tutto, l'acquisto di Atari Anniversary Advance è sicuramente consigliato.

A vederlo non sembra granché, vero? Invece Asteroids era il dominatore delle sale giochi. Respect!

Tempest è forse la conversione più debole della compilation, ma è ancora intrigante...

FATTORE N
Ci si diverte a patto di sapere a cosa si va incontro!

GRAFICA
Ovviamente il discorso è abbastanza particolare, ve ne sarete resi conto.

SONORO
Vedi alla voce "Grafica", ovvero: quel che deve essere che era.

TEMPO
Alcuni giochi erano stati concepiti per essere imbattibili: lo sono.

GLOBALE
Perfette repliche degli originali da sala, controlli a parte. Il fascino rimane immutato.

%

Recensione

Il giocatore italiano è in stato di grazia: difatti è sdraiato morente in terra. Emh... Ma ora si rialza e... No, è proprio andato.

Immancabile la selezione azzurra tra le squadre presenti in Pro Beach Soccer.

PRO BEACH SOCCER

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Magic Pockets
- **EDITORE**
  Wanadoo
- **DISTRIBUTORE**
  Wanadoo
- **GIOCATORI**
  1-2
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"E' estate, si fa una partitella sulla spiaggia?"

L'idea di realizzare un titolo sul calcetto da spiaggia, pur avendo qualche precedente nel mondo dei videogiochi, si può dire abbastanza originale e comunque inedita su GBA. Per sopperire a tale mancanza, il gruppo di programmatori Magic Pockets ha deciso di dar vita a questo Pro Beach Soccer, una variazione sul tema dei giochi calcistici tutto sommato gradevole.

Dove sicuramente la produzione Wanadoo brilla è dal punto di vista grafico, davvero curato soprattutto per quanto riguarda le animazioni: cross, rovesciate, tocchi, tiri, sono solo alcuni dei gesti di cui sono capaci gli abbronzatissimi atleti virtuali. Anche lo stile artistico, pur non folgorando certo per originalità o caratterizzazione, si fa apprezzare per il buon uso dei colori e la discreta quantità di dettagli riprodotti. Le partite a Pro Beach Soccer si svolgono cinque contro cinque su un campo di ridotte dimensioni, il che favorisce le giocate rapide e i repentini capovolgimenti di fronte. Il sistema di controllo si dimostra abbastanza affidabile, garantendo un discreto feeling coi giocatori. Sfortunatamente, a rovinare un così gradevole quadretto ci pensa la pessima intelligenza artificiale che, oltre a rappresentare una sfida degna di questo nome solo al massimo livello di difficoltà, è macchiata da ridicole imprecisioni che rendono, in parecchie occasioni, gli atleti vittime di comportamenti al limite del surreale. Un titolo riuscito solo a metà quindi, che con una maggior cura in alcuni aspetti avrebbe potuto ambire a ben altre valutazioni.

La realizzazione grafica del gioco è di buon livello.

FATTORE N
Il sistema di controllo rovina un gioco potenzialmente vario e divertente.

GRAFICA
Tutto realizzato con gusto, soprattutto le animazioni. Bel lavoro.

SONORO
Niente d'incredibile, ma neanche da censura. Senza infamia, né lode.

TEMPO
La frustrazione e la mancanza di soddisfazioni vi allontaneranno presto.

GLOBALE
Una pessima intelligenza artificiale rovina quanto c'è di buono, rendendo PBS un titolo valido solo giocato in link.

%

FIFA 2003

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  EA Sports
- **EDITORE**
  EA
- **DISTRIBUTORE**
  C.T.O.
- **GIOCATORI**
  1
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"Nomi, numeri, opzioni. Ma chi si è preso il gioco?"

Elettronic Arts è sempre in grado di stupire. Non siete d'accordo con noi? Orbene, parliamo di FIFA 2003 per GBA. Vista la discutibile tendenza di EA a riciclare pressoché qualsiasi gioco/concetto/motore grafico, chiunque si sarebbe aspettato una riedizione delle prime due gloriose edizioni di FIFA presentate su Megadrive e Super Nintendo anni fa. Non è così: FIFA Football 2003 per GBA è un gioco tutto nuovo. Bene? No, male, dato che non funziona. La visuale pseudo-isometrica racconta di atleti tridimensionali piuttosto voluminosi e di un campo eccessivamente ristretto. Due o tre passaggi e si è di fronte alla porta avversaria. La varietà dei tiri è poi quantomeno migliorabile, dato che si riesce quasi unicamente a tirare centralmente o dove ha deciso la CPU: e quasi sempre è gol. Le soddisfazioni sono poche, spesso legate unicamente al voluminoso database di squadre e competizioni. Con Pro Evolution Soccer in arrivo, FIFA 2003 su Game Boy Advance passerà senza essere ricordato. Al prossimo anno. Si spera...

Il Manchester infligge l'ennesimo smacco all'Inter.

FIFA su Game Boy Advance è davvero una delusione: limitato e poco divertente, lo dimenticherete presto.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Midway
- **EDITORE**
  Midway
- **DISTRIBUTORE**
  Leader
- **GIOCATORI**
  1-2
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"Il ritorno della saga tamarra per eccellenza."

Inutile negare: buona parte di noi videogiocatori è tamarra. O perlomeno manifesta simpatia per lo splatter, gli effetti grafici di dubbio gusto, il gothic metal, l'industrial di Trent Reznor e la techno teutonica degli Apotygma Berzerk. Altrimenti, come spiegare il successo della serie di Mortal Kombat, che supera agevolmente i dieci anni di vita proprio con questo ennesimo episodio?

L'orizzonte morale dei combattenti di Capcom e SNK è regolato da valori quali l'onore e l'agone sportivo; i combattenti Midway ci possono anche provare, ma alla fine le loro pugne si risolvono sempre in un gratuito bagno di sangue, con urla e grugniti vari, decapitazioni ed estirpazioni della spina dorsale. Questa prassi è scandita dalle leggendarie "fatality", mosse ultra-cruente con cui è possibile infierire sull'avversario appena sconfitto. Divertente, ma storicamente i Mortal Kombat sono stati giustamente criticati come "tutto sangue e niente arrosto", visto che il gameplay attorno alla pioggia di emoglobina era decisamente semplicistico.

Mortal Kombat Deadly Alliance, tanto su GameCube quanto su Game Boy Advance, cerca di aggiustare il tiro e, almeno in parte, ci riesce: perfino sul piccolo portatile è ora possibile muoversi in un ambiente 3D (per quanto i personaggi siano figure bidimensionali prerenderizzate) e addirittura scegliere in tempo reale tra due diverse tecniche d'arte marziale (con il tasto dorsale sinistro). Eppure, non appena si nota la rilevazione di collisione spesso approssimativa e la comunque limitata scorta di mosse, ci si rende conto che non è cambiato poi molto in casa Mortal Kombat. Casomai, la profondità va ricercata nel ricco sistema di bonus da sbloccare e nella sempre esilarante modalità a due giocatori. I cultori snob dello stile "Made in Capcom" se ne tengano lontani: accorrano invece i giocatori che sapranno lasciarsi andare serenamente alla tamarraggine di Sub-Zero, Sonia, Kano & Co: il Grand Guignol di Mortal Kombat ha riaperto i battenti, facendo fortunatamente dimenticare l'orrendo Mortal Kombat Advance.

Uhm, mi sanguina un po' il naso. Hai un fazzoletto?

Jax usa il mitra: forse tutto quel Mode 7 lo ha confuso.

GLOBALE
Poco tecnico e molto caciarone: proprio per questo saprà ricavarsi una propria nicchia di estimatori.

%

"Ecco il dolcissimo gioco che realizza tutte le vostre... aspirazioni."

KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

★ Certi elementi del livello richiedono poteri particolari per essere attivati. Qualcuno ha da accendere?

GAMEINFO

- **USCITA**
  Settembre
- **SVILUPPATORE**
  Hal
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1-4
- **1-CART MULTIPLAYER**
  Sì
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Caro dolce Kirby, bentornato. Era da un pezzo che aspettavamo di rivederti su Game Boy nel contesto che più ti si addice, ovvero quello del gioco di piattaforme. Ricordi? Era il 1995, e in Kirby's Dreamland 2 eri tostissimo, e ti aggiravi rosato perfino sullo schermo del primo Game Boy che era in bianco e nero. Poi Hal, sfruttando quella sfericità che ti rende adattabile ai generi più disparati, ti ha ficcato un po' ovunque: dal mattoni-e-pallina di Kirby's Blockball (1996) al puzzle game di Kirby's Star Stacker (1997) al labirinto planimetrico di Kirby Tilt'n Tumble (2000). Purtroppo, in tutte queste incarnazioni devianti veniva inibita quella che è la caratteristica che ti rende così forte e inimitabile, ovvero la cosiddetta "copy ability" con cui ti sollazzi ad aspirare ed inghiottire i nemici, per poi mimarne la specialità di turno. Ingoi un nemico fiammeggiante e -hop!- puoi diventare una palla di fuoco. Ingoi un nemico roccioso e ti rendi capace di trasformarti in macigno e piombare sulla testa degli avversari... Molti nostri amici lettori hanno imparato ad amare questa tua peculiarità con Super Smash Bros. Melee, ma i veterani Nintendo ti volevano di nuovo alle prese con una bella avventura platform, da abbinare magari all'acquisto del nuovo Advance SP. Fortunatamente le nostre aspettative sono state infine soddisfatte, e ti sei degnato di affacciare il tuo muso senza

Sott'acqua, Kirby non può usare le abilità copiate dagli avversari, ma sa nondimeno difendersi spruzzando acqua dalla capiente bocca.

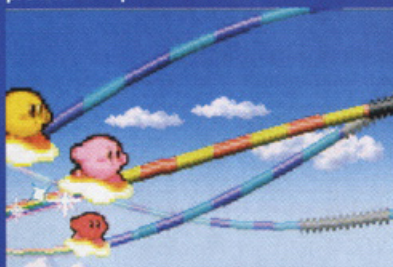
naso sul nostro (nemmeno troppo) piccolo schermo. E l'effetto è di pura delizia videoludica: sin dall'inizio, si viene teneramente bombardati di nemici dal design impeccabile, da fondali coloratissimi e sempre diversi, anche se accomunati da un certo gusto per il bucolico e l'onirico. Le musiche sono tanto melodiose quanto pimpanti, e le fischiettiamo allegramente da giorni e giorni.
E tu, dolce puffettone zuccherofilamentoso, sei più in forma che mai. La pletora di nemici differenti che devi fronteggiare ti garantisce una numerosissima serie di trasformazioni possibili: ben venticinque, se abbiamo contato bene, ognuna caratterizzata da animazioni diverse, spesso esilaranti. La disponibilità di cotanti armamenti, unita alla tua capacità di svolazzare liberamente in barba alla forza di gravità, rendono spesso il gioco decisamente troppo facile per i giocatori più esperti, che si ritroveranno a vincere vite su vite senza vedere nemmeno di sfuggita una qualsivoglia forma di Game Over. È innegabile che la difficoltà sia tarata per un pubblico molto giovane, quasi che Nintendo ti avesse affidato il compito di svezzare i più piccoli accoliti del genere "piattaforme e affini". Benissimo, le nuove leve non potrebbero sperare di meglio per abituarsi al piattaformismo della grande N, mentre i giocatori più cresciutelli, pur non incontrando reali minacce, non potranno che restare estasiati innanzi al gradevole design dei livelli, freschi e rilassanti come una passeggiata nel bosco a primavera.
Tuttavia, caro il mio Kirbettone, alcuni dei più sfegatati fan Nintendo avranno in questo bosco di primavera una sensazione di deja-vu, e non a torto, visto che il gioco non è altro che un fedele remake di quel Kirby's Adventure che graziò il Nintendo Entertainment System a 8 bit nel 1993: a cambiare è quasi solo il comparto audiovisivo, migliorato drasticamente. Fortunatamente il gameplay originale era così avanti rispetto ai suoi tempi da non risultare datato nemmeno a dieci anni di distanza. Le altre novità riguardano una modalità multiplayer fino a quattro giocatori, divertente e caotica ma necessariamente vincolata alla presenza di quattro GBA e quattro cartucce, e dei minigiochi differenti da quelli originali. Se dobbiamo dirla tutta avremmo preferito vederti in un remake dell'ottimo Kirby's Dreamland 3 per Super Nintendo (1997), ma, vista la qualità dei giochi di cui ti sei reso protagonista nel corso dello scorso decennio, non stentiamo a credere che questo Nightmare in Dreamland sia soltanto il primo di una serie di rifacimenti, sulla falsariga della serie Super Mario Advance. Torna presto dunque, piccolo Kirby, e grazie per i bei momenti che ci hai fatto passare.

Baci,
la redazione al completo

Sotto Sotto, Gioco Gioco

Per uno o più giocatori, ecco i minigiochi che potete trovare in questa cartuccia.

QUICK DRAW: Una sfida tra improbabili samurai: quando appare il punto esclamativo, premete A. Il più veloce vince!

BOMB RALLY: Giocare a volano usando una bomba per pallina e una padella per racchetta: il tempo passa e la miccia si consuma...

AIR GRIND: Carinissima anticipazione di quello che sarà Kirby's Air Ride su GC? Una gara su delle rotaie sospese nel nulla, con dei binari dissestati da saltare con tempismo.

BOSS ENDURANCE: Occorre finire il gioco per sbloccare questo "survival mode" contro tutti i boss. E completando il gioco al 100% altre due sorprese vi aspettano...

Una nuova vita per Kirby su Game Boy Advance. Provatelo con l'SP, vedrete che roba. Ora non avete più scuse per non adorarlo a dovere!

Alcuni nemici sono indistruttibili. Sarà meglio svolazzare via con discrezione.

Alcuni poteri non hanno potere offensivo. Questo serve a "vederci chiaro"...

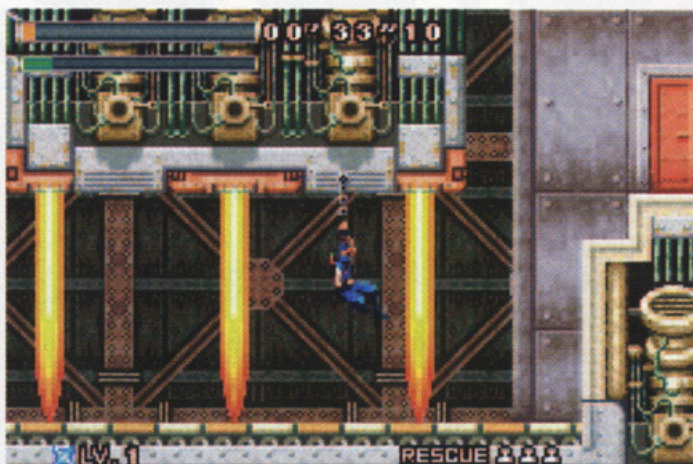
FATTORE N
Potrà far storcere il naso ai giocatori più abili, ma è comunque una goduria.

GRAFICA
Rende giustizia al GBA senza appiattirlo al solito "stile Super Nintendo".

SONORO
Le solite musiche che si ritrovano in tutti i Kirby, ma suonano meglio.

TEMPO
I "grandi" non avranno problemi a completarlo. Ottimo il multiplayer.

GLOBALE
Forse troppo facile, breve e già visto, ma resta nondimeno un'altissima lezione di game design bidimensionale.

82%

Il rampino in pieno stile Bionic Commando caratterizza l'intero gioco di Konami. Tanti elementi classici di gioco funzionano benissimo in NC.

Le chiavi servono per entrare nelle fasi più avanzate dei livelli.

Come prevedibile in NC non mancano le tipiche esagerazioni nipponiche.

NINJA COP

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Konami
- **EDITORE**
  Konami
- **DISTRIBUTORE**
  Halifax
- **GIOCATORI**
  1
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"Shinobi e Bionic Commando rivivono in Ninja Cop."

Si è presentato un po' in sordina questo Ninja Cop, come un ospite un po' spaesato che nessuno si ricorda di aver invitato alla festa ma che dopo aver ingollato il giusto quantitativo di liquidi si scioglie, diventando il mattatore della serata. Insomma, per dirla in breve, non lo aspettavamo per nulla e invece si è rivelato una piacevolissima sorpresa.

Il giocatore è chiamato a vestire i panni del ninja detective (il mondo del lavoro è in continua espansione…) Joe Osugi per sgominare una banda di terroristi lungo sei missioni differenti suddivise in una ventina di livelli. Si tratta, in nuce, di un gioco d'azione a scorrimento che ricorda un po' i vari SpiderMan. Il nostro eroe è infatti equipaggiato con un rampino in perfetto stile Bionic Commando che gli consente di dondolarsi, roteare, aggrapparsi ai muri, scalare soffitti e muoversi in giro come meglio crede. In più è dotato di un katana micidiale e una scorta infinita di stellette ninja che a seconda dei potenziamenti si trasformano in palle di fuoco e raggi devastanti. Il tutto torna utile per ripulire i vari livelli bidimensionali dai terroristi che li infestano, cercando magari di liberare gli ostaggi lungo la strada (liberare, mi raccomando, non trucidare…). Come tradizione vuole alla fine di ogni missione bisogna affrontare un boss particolarmente ostico e via di questo passo. Detta così può sembrare un'aberrante fiera del riciclaggio selvaggio e la cosa in parte è vera, ma Ninja Cop riesce a miscelare alla grande tutti i suoi elementi dimostrandosi anche un titolo piuttosto impegnativo. Il design dei livelli è studiato con particolare perizia e il sistema di controllo ben si presta ad azioni acrobatico-letali particolarmente gustose, la scelta di dover completare ogni livello con una sola vita è la benvenuta perché spinge il giocatore a muoversi con raziocinio visto che la prematura perdita di energia può compromettere l'intera missione, soprattutto nelle missioni più avanzate. La realizzazione tecnica è efficace con dei livelli piacevoli da guardare e giocare per quanto non particolarmente spettacolari, sul fronte dell'audio si segnalano invece effetti sonori ben fatti e una colonna sonora lievemente monotona per quanto di semplice sottofondo.

Il primo boss del gioco è il classico guerriero kabuki, tanto caro ai giapponesi.

FATTORE N
Un piacere da controllare, ci si sente dei veri ninja saltando e affettando.

GRAFICA
Gli sprite dei personaggi sono ben realizzati, i fondali sono funzionali.

SONORO
Grida, spari e quant'altro sono piuttosto classici ma ben realizzati.

TEMPO
Il design dei livelli va studiato con cura prima di buttarsi nella mischia.

GLOBALE
Un gioco d'azione in salsa ninja che è un felice mix tra Shinobi, Bionic Commando, Ninja Warriors e Rolling Thunder.

Sterzate, accelerazioni, brusche frenate ed evoluzioni: queste vetture non si fanno mancare niente.

Niente di meglio di un buon missile per sbarazzarsi della macchina verde!

KARNAAJ RALLY

GAMEINFO

- **USCITA**
  Jaleco
- **SVILUPPATORE**
  Jaleco
- **EDITORE**
  Jaleco Entertainment
- **DISTRIBUTORE**
  N.D.
- **GIOCATORI**
  1-2
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"Micro Machines con un po' di Death Rally."

Prendete una dose del classico gioco di corse in miniatura Micro Machines, aggiungete una goccia di Death Rally (annata 1996) e completate il tutto con un titolo che solo un microcefalo poteva concepire: signore e signori ecco a voi Karnaaj Rally. Lo scopo del gioco è semplicissimo: in KR (preferiamo di gran lunga utilizzare il titolo abbreviato...) è fondamentale vincere più gare possibile utilizzando qualunque mezzo vi capiti sotto mano, e senza essere avari di mine, razzi e trabocchetti. Più alto è il numero di vittorie, maggiore sarà il denaro messo gentilmente a disposizione per incrementare le prestazioni delle vetture e per ampliare l'arsenale bellico. Tutto abbastanza chiaro, no?
Per aggiungere un po' di frenesia all'azione, ogni campionato è ambientato in un'epoca storica differente. Le prime gare sembrano "vivere" sul set dei Flintstones, con vetture perfettamente in tema che si daranno battaglia in quella che potremmo definire una vera e propia corsa verso la civilizzazione. Se la trama non può certo definirsi appassionante, una buona spinta qualitativa al gioco è data dall'ottima combinazione di grafica in 2 e 3 dimensioni, per presentare in tutto il loro splendore 22 tracciati che godono di un senso di profondità mai visto prima su GBA. Davvero incredibile. Sfortunatamente, mentre la grafica di KR si può definire eccellente, non si può dire altrettanto per quanto riguarda la qualità del suono: c'è ben poco oltre un deludente motivetto in sottofondo, giusto qualche sparuta esplosione e un paio di suoni digitalizzati che segnalano l'inizio di ogni gara. Probabilmente sarebbe stato meglio se gli sviluppatori del gioco avessero dato un'occhiata al commento sonoro di Super Monkey Ball Jr., per prendere esempio.
La lotta per il titolo di miglior gioco (del genere, ovviamente) vede però come valente avversario Micro Machines. Date un'occhiata a pag. 47, traete le vostre conclusioni e cominciate a mettere mano al portafogli.

Come tutti i giochi del suo genere Karnaaj Rally dà il meglio di sè se giocato in multiplayer.

FATTORE N
Il modello di guida è divertente e spensierato, ma un po' facile...

GRAFICA
Karnaaj Rally può vantare una delle migliori vesti grafiche per GBA.

SONORO
Alcuni motivetti sono fischiettabili, ma sono troppo pochi purtroppo.

TEMPO
Dopo appena una settimana di sfide appassionanti, l'entusiasmo cala.

GLOBALE
Un'ottima veste grafica impoverita da un sonoro ai minimi termini per una buona varietà di tracciati ma mai impegnativi.

79%

★ Questa versione del gioco è pensata principalmente per chi già conosce a menadito la serie targata Konami.

YU-GI-OH: THE ETERNAL DUELIST SOUL

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Interno
- **EDITORE**
  Konami
- **DISTRIBUTORE**
  Halifax
- **GIOCATORI**
  1-2
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"Un gioco basato sulla raccolta di carte."

Simile alla serie Pokémon e alle carte di Magic: the Gathering, Yu-Gi-Oh! è l'ennesimo esponente di quel genere di giochi basati sui combattimenti fra carte da collezionare.

Gli esemplari disponibili sono centinaia, rendendo ogni mazzo unico, e proprio qui sta il divertimento: ovvero il tentativo di formare un gruppo di carte in grado di sconfiggere qualsiasi avversario. Ci vogliono grandi quantità di tempo e abilità, ma per gli appassionati le soddisfazioni sono molte. Se non avete mai giocato a Yu-Gi-Oh! prima d'ora, comunque, questa non è la migliore sede per cominciare, poiché non avrete idea di cosa fare. Non solo non è presente una modalità tutorial, ma nemmeno uno story mode in grado di fare entrare il giocatore passo-passo nell'ottica del gioco. Yu-Gi-Oh! è infatti un titolo di carte puro e semplice, anche se ricco di opzioni: scambio di carte, password (di modo da permettere ai proprietari delle vere carte di inserire il codice ed ottenerle nel gioco), battaglia via cavo link, personalizzazione del mazzo, eccetera. Anche se Yu-Gi-Oh! è un titolo per certi versi molto profondo, può apparire ad alcuni fin troppo scarno, e proprio per questo motivo il giudizio sul gioco è quanto mai soggettivo. Insomma, Yu-Gi-Oh! si ama o si odia. Aggiungete dunque venti punti percentuali al globale se siete appassionati dell'originale gioco di carte, mentre fate l'operazione contraria se non vi interessa minimamente.

★ La gestione del mazzo di carte, delle creature, all'interno dei duelli è il cuore del gioco. Vi affascina?

★ La caratterizzazione dei personaggi ricorda da vicino l'originale saga a fumetti. Ovviamente.

FATTORE N
Solo chi adora il fumetto e la serie da tempo se ne innamorerà veramente.

GRAFICA
Realizzata con gusto, ma anche minimalista per lunghi tratti.

SONORO
Niente di particolare sotto il sole, buone le musiche di contorno.

TEMPO
Scoprire tutte le creature e le carte richiede tempo. Avrete voglia?

GLOBALE
Un gioco di carte divertente e strategico rigorosamente per esperti. I fan dell'originale troveranno pane per i loro denti.

I personaggi al centro dello schermo riflettono, con diverse animazioni, l'andamento dello scontro.

Neanche le donzelle (o le gatte) lesinano i colpi bassi. È il mondo di Puzzle Fighter...

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Capcom
- **EDITORE**
  Capcom
- **DISTRIBUTORE**
  C.T.O.
- **GIOCATORI**
  1-2
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Anni fa Super Puzzle Fighter II Turbo venne, giustamente, accolto con scetticismo e malcelato fastidio dalla comunità dei videogiocatori. In fin dei conti era l'evidente risultato della perdita di controllo di Capcom sulle sue saghe e soprattutto sulla capacità di inventarsi qualcosa di nuovo senza ricorrere all'onnipresente Street Fighter II. Se siamo qui a parlarne a oltre sei anni di distanza è perché Super Puzzle Fighter II Turbo non è solo la fiera del riciclo del nome, ma anche uno dei migliori puzzle game pubblicati da molti anni a questa parte. Sotto questo punto di vista la conversione per GBA giunge lietissima e attesissima.

Super Puzzle Fighter II Turbo per Game Boy Advance è in tutto e per tutto la fotocopia del gioco visto sulle console a 32 bit e sui PC negli scorsi anni. Niente di più e niente di meno, nel bene e nel male. Lo scopo è ancora quello di raggruppare pietre colorate in fondo al solito pozzo verticale, da far poi esplodere con gemme dello stesso colore. Ma il grande punto di forza del gioco è la caratterizzazione dei personaggi (tratti dalle saghe di Street Fighter e Darkstalkers) legata al gameplay stesso. Come ogni puzzle game di questo tipo, SPFIIT offre il meglio di sé se giocato contro un avversario. In questo modo le catene di pietre eliminate rigettano nel pozzo del "nemico" delle pietre momentaneamente indistruttibili, utili per spedire all'inferno il malcapitato. Ma attenzione, a seconda del personaggio scelto, l'ordine delle pietre spedite all'avversario sarà differente. Così facendo il gioco acquista un'incredibile profondità e possibilità di personalizzazione nel gioco in multiplayer, che rende SPFIIT un acquisto consigliatissimo per chi sa di poterci giocare con un amico. Questa versione GBA, oltretutto, può essere goduta da due persone su di un unico GBA, utilizzando i tasti e la croce direzionale suddivisi in modo piuttosto strambo ma funzionale... a meno di non giocarci su di un GBA SP: in questo caso le ridotte dimensioni della console e l'orientamento verticale della stessa non aiutano.

> "Il puzzle game più divertente arriva oggi su GBA."

Senza troppo sudare Ken ha sferrato il colpo finale alla povera Felicia. Il biondino è il nostro preferito.

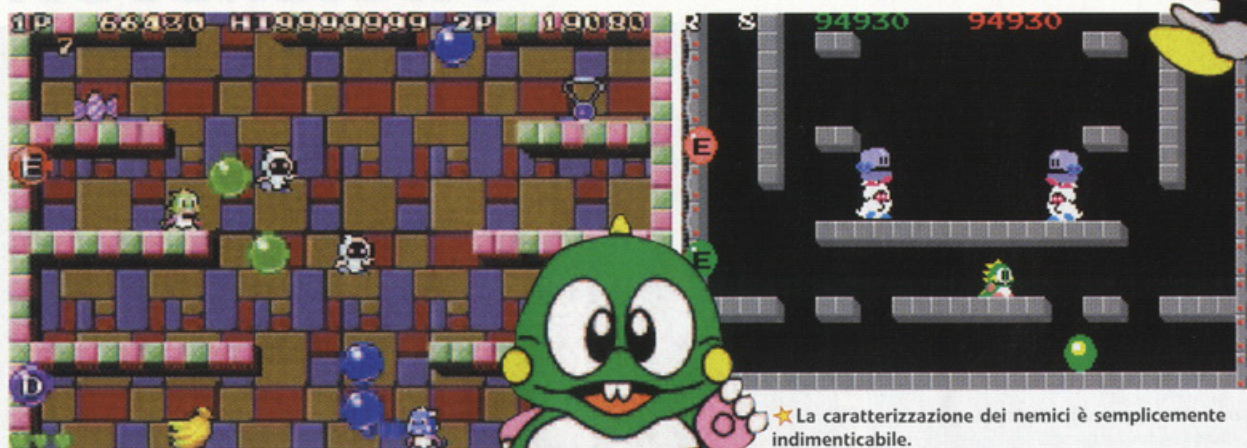
FATTORE N
Uno dei migliori puzzle game, caratterizzato e strategico come pochi altri.

GRAFICA
Colorata, pulita e tipicamente giapponese. In pieno stile Capcom.

SONORO
Musichette allegre da fischiettare e voci campionate divertenti.

TEMPO
È pensato per il multiplayer, ma è discretamente longevo anche da soli.

GLOBALE
Un puzzle game che, se siete sicuri di poter spesso giocare in due, vale tanto oro quanto pesa. Garantito.

Recensione

La caratterizzazione dei nemici è semplicemente indimenticabile.

Game Over, è un triste momento per i due draghetti.

BUBBLE BOBBLE OLD & NEW

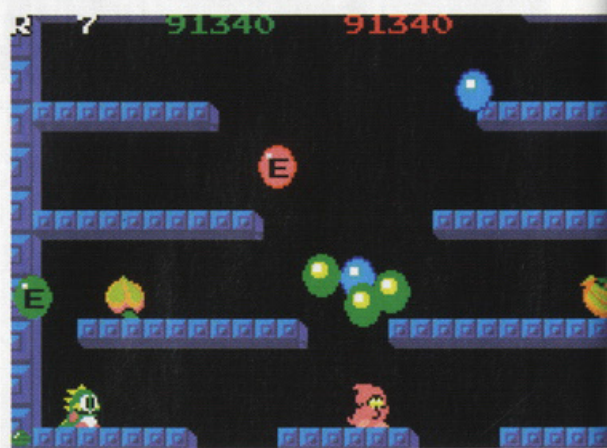
GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Taito
- **EDITORE**
  Taito
- **DISTRIBUTORE**
  Leader
- **GIOCATORI**
  1-2
- **1-CART MULTIPLAYER**
  Sì
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"Prima di Puzzle Bobble, molto prima..."

Probabilmente la maggioranza dei nostri lettori, alla visione dei due draghetti Bub e Bob creati da Taito, sarà portato a ricordare l'eccellente Puzzle Bobble. Ma la nascita delle mascotte della software house nipponica va ricercata molto più indietro, e più precisamente nel 1986. In tale anno uscì nelle sale giochi di tutto il mondo Bubble Bobble, un gioco destinato a fare la storia ed entrare nel cuore di milioni di appassionati.

Oggi, a quasi 18 anni di distanza, Taito ha deciso di tenere una vera e propria lezione sul videogioco realizzando Bubble Bobble Old & New per Game Boy Advance. Come il titolo suggerisce, trattasi di una raccolta contenente sia la versione originale, sia una riedizione modificata nella grafica e nel livello di difficoltà. Lo scopo del gioco è sempre quello: all'interno di livelli costituiti da un'unica schermata, vanno eliminati tutti i nemici presenti intrappolandoli nelle bolle che i due draghetti sono in grado di produrre dalla bocca. Poi, è sufficiente una testata o una "sederata" per far scoppiare la bolla, eliminando il mostriciattolo in essa contenuto. Bubble Bobble è tutto qui: giocabilità semplice, istantanea, immediata, ma ancor oggi capace di incollare allo schermo sia i vecchi che i nuovi giocatori. E la produzione Taito, al contrario di parecchi altri titoli di pari età, sembra sentire meno il passare degli anni rivelandosi ancor oggi un piacevole esempio di stile e classe d'altri tempi.

Un sistema di gioco elementare, un gameplay quasi scarno... ma divertentissimo. Peccato per il remake inutile.

Raccogliendo tutte le lettere nelle bolle si può accedere al classico schema bonus.

FATTORE N
Tuttora un mirabile esempio di level design. Ma il remake cosa ci sta a fare?

GRAFICA
Essenziale e dolcissima quella dell'originale. Inutile lo stile del remake.

SONORO
Le classiche musichette che hanno fatto storia e sono leggenda.

TEMPO
Un gioco virtualmente infinito, soprattutto se siete in due a provarlo.

GLOBALE
Un gioco che diverte ancora dopo 17 anni deve avere per forza qualcosa di speciale... non credete?

79%

ATV QUAD POWER RACING

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Acclaim
- **EDITORE**
  Acclaim
- **DISTRIBUTORE**
  Halifax
- **GIOCATORI**
  2
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Brutta cosa l'indifferenza, ma certi videogiochi sembrano nati per tirarsela dietro. ATV QPR è un racer in soggettiva che sostituisce la classica guida "incollata al terreno" con quella rimbalzosa dei quad (tanto per essere subito chiari, è l'unica nota di merito del gioco): spiccate un volo troppo intraversati e verrete spediti fuori pista; entrate nella fanghiglia ai lati della pista e rimarrete impantanati. E il tutto inquadrato con due visuali possibili.

Tutto il resto è da dimenticare: i power-up sono di colore marrone... mimetico e ce ne sono solo due tipi che vi aumentano la velocità (il terzo vi fa spiccare, senza utilità apparente, salti più alti). Ci sono solo tre modelli di quad da sbloccare, ognuno con quattro parametri che non si possono però potenziare. Il difetto peggiore di ATV Quad Power, però, è la scarsissima sensazione di frenesia, velocità e "vento nei capelli" che riesce a fornire al giocatore. Manca una qualsiasi spinta adrenalinica, il che porta inesorabilmente alla noia. Statene alla larga...

"Fatevi un favore: statene alla larga..."

GLOBALE
Semplicemente tra i peggiori giochi di guida per GBA. E dire che i controlli funzionavano bene...

%

Toh, un inaspettato tratto asfaltato... ma il nostro giudizio su Quad Power Racing non cambia...

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Ubi Soft
- **EDITORE**
  Ubi Soft
- **DISTRIBUTORE**
  Ubi Soft
- **GIOCATORI**
  1
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Rayman 3 Hoodlum Havoc è il primo vero episodio di Rayman per Game Boy Advance. Dopo la conversione del primissimo Rayman, avvenuta in concomitanza del lancio europeo del GBA e servita più come demo tecnologica che altro, Ubi Soft ha infatti deciso di buttarsi nella realizzazione di un episodio ex novo della saga.

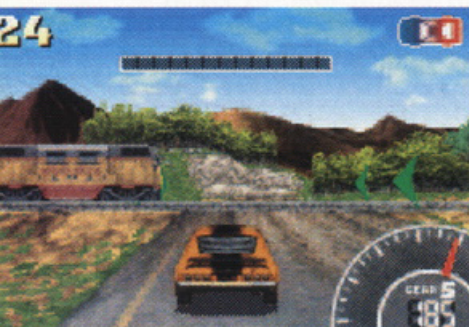
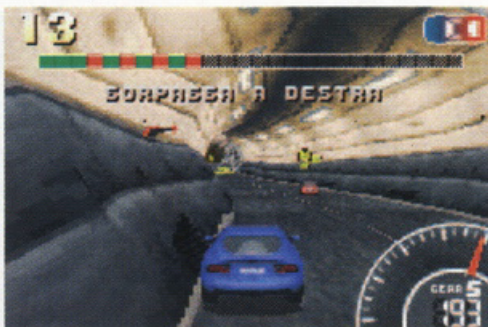
In realtà, nonostante il numero e il sottotitolo, Rayman 3 su GBA si avvicina maggiormente a Rayman 2 The Great Escape, che all'edizione per GameCube di Rayman. Molte delle situazioni di gioco e delle ambientazioni sono apertamente riprese dall'episodio del 2000. Non ritroviamo su GBA, quindi, la nuova gestione dei potenziamenti di Rayman, affidati a loro volta (e nuovamente) alle cure della fatina Ly. Ancora una volta, quindi, l'ometto (si fa per dire) senza arti, guadagna capacità di movimento e di attacco con il passare dei livelli. Ancora una volta la realizzazione grafica è completamente bidimensionale e, come in Rayman Advance, a tratti pare che l'attenzione degli sviluppatori nell'utilizzare una visuale tanto ravvicinata sia stata posta più sull'effetto cosmetico che sulla funzionalità nel gioco. Detto in poche parole: in qualche occasione sprite più ridotti e una visuale più allargata avrebbero risolto qualche problema al giocatore, permettendogli di vedere più in là del proprio naso. Tra gli aspetti (altamente) positivi del gioco si riscontra una discreta longevità, tanta varietà di gioco (incluse corse su missili dotati di gambe, sci d'acqua trainati da una sorta di "mostro" di Loch Ness e altro ancora...), una realizzazione tecnica magistrale e la possibilità di ottenere qualche livello aggiuntivo (tre per l'esattezza) collegando il GBA al GC e relativa copia di Rayman 3. Non convince appieno la difficoltà, che passa da troppo facile a troppo difficile, dimenticando ogni tanto che la giusta via sta nel mezzo. Da apprezzare invece la buona traduzione in italiano di tutti i dialoghi e le sfide proposte dai boss presenti, anch'essi in molti casi tratti di peso da Rayman 2. Se avete divorato ogni Super Mario Advance e Sonic proprio non fa per voi, in Rayman 3 trovate un prodotto degno d'acquisto.

"L'arte della melanzana anche su GBA."

I nemici sono del tutto simili a quelli della controparte a 128 bit.

La mappa centrale di gioco testimonia i progressi di Rayman.

GLOBALE
Un gioco di spessore. Peccato per alcune imprecisioni e una visuale troppo ravvicinata.

%

★ Speriamo di riuscire a prendere la coincidenza...

★ In galleria, contromano e a 200 all'ora. Tutto nella norma e tutto ben fatto tecnicamente.

★ Anche in pieno deserto non c'è nulla che ci possa fermare.

★ I consigli sono fondamentali per proseguire.

★ L'ambientazione cittadina è tra le migliori.

STUNTMAN

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Interno
- **EDITORE**
  Atari
- **DISTRIBUTORE**
  Atari
- **GIOCATORI**
  1
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"Se siete cresciuti a pane e Supercar continuate a leggere."

Comparso su PlayStation 2 durante lo scorso autunno, Stuntman ha rappresentato la grande scommessa di Reflections nel tentativo di donare originalità al genere dei titoli automobilistici.
Scopo del gioco, realizzato dagli autori della acclamata serie Driver, era vestire i panni, appunto, di uno stuntman, effettuando a bordo di svariati mezzi delle evoluzioni al limite del possibile per accontentare le esigenti pretese del regista di turno. Pur non avendo raccolto il successo sperato, Atari ha comunque deciso di aggiungere la fatica Reflections alla lunga lista di "conversioni impossibili" per GBA. Pur con le evidenti e ovvie differenze tecniche tra gli hardware del portatile Nintendo e del monolito Sony, i programmatori hanno scelto di mantenere in tutto e per tutto l'impostazione della versione PS2, sia per quanto riguarda il versante grafico che quello della struttura di gioco. Anche su GBA quindi, Stuntman è un titolo di guida in 3D con visuale alle spalle della vettura, nel quale vanno attraversati livelli pieni di "imprevisti" da affrontare con reattività e attenzione. Ogni stage è rappresentato da un diverso set cinematografico, con differenti ambientazioni e mezzi da utilizzare. Il comune denominatore sono però i salti, le esplosioni, i sorpassi e chi più ne ha più ne metta. La giocabilità di questa edizione portatile soffre però degli stessi difetti di cui fu tacciata la versione originale, ovvero ripetitività, scarsa profondità e incostanza nel settaggio della difficoltà. Tutti elementi che, già alcuni mesi fa, misero in serio dubbio non solo la produzione Atari ma anche l'idea di base, probabilmente non compatibile col mondo dei videogiochi. Perlomeno su PS2 la componente estetica rappresentava un effimero ma comunque discreto stimolo nel proseguire, tale discorso non può essere fatto per la versione qui in esame, e benché l'utilizzo del motore grafico adottato in V-Rally 3 garantisca un apprezzabile livello tecnico, i limiti del GBA nella gestione delle tre dimensioni sono e saranno sempre gli stessi (perlomeno se l'hardware viene sfruttato in questo modo). Ecco quindi immagini sgranate, errori di correzione prospettica ed enormi compenetrazioni di poligoni, solo per citare i più evidenti. E a questo punto ci chiediamo: quanti sono, realmente, i possessori del portatile Nintendo interessati alle decine di produzioni che calcano la via del poligono su una console che non è stata progettata per tale scopo? La prossima volta sarà meglio pensare non solo a come convertire tecnicamente il gioco, ma anche all'eventuale utilità nel farlo.

★ I colori di gioco sono piuttosto smorti.

★ Ecco cosa intendiamo per problemi grafici.

FATTORE N
Ripetitivo e l'incostanza del livello di difficoltà porta alla frustrazione.

GRAFICA
Il motore in 3D spreme davvero il GBA, ma tutto è farraginoso.

SONORO
Musiche praticamente assenti ed effetti sonori pessimi.

TEMPO
I limiti del titolo vengono rapidamente a galla, la morte è dietro l'angolo.

GLOBALE
Non sempre provare a spremere un gioco in un GBA porta a buoni risultati. Ne prendiamo atto, almeno noi.

Abnormi uova, una mucca, qualche cavallo e... un tennista. Trovate voi l'intruso!

Tante differenti e divertenti situazioni di gioco offerte da VT, dall'alto in senso orario: un doppio, la selezione del campo, una battutona, tre allenamenti.

VIRTUA TENNIS

Un bel doppio all'ultima pallina è il modo migliore per iniziare a prendere la mano con il sistema di controllo.

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Altron
- **EDITORE**
  Sega
- **DISTRIBUTORE**
  Atari
- **GIOCATORI**
  4
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"Il tennis "virtuale" per eccellenza diventa finalmente portatile..."

Dreamcast, PC, PlayStation 2 e adesso anche Game Boy Advance: una carriera di tutto rispetto per un titolo sportivo che ha fatto scuola nel suo genere, riuscendo a miscelare sapientemente l'elemento arcade con la giusta dose di realismo. Virtua Tennis raggiunge così in splendida forma le vostre tasche, portando con sè quella valanga di idee che ha contribuito ad affermarne il successo.

Facciamo solo qualche numero: i tennisti di fama mondiale che hanno prestato il loro nome e le loro caratteristiche a questo titolo sono dodici (sei uomini e sei donne, fra cui figurano le sorelle Williams), tre i tipi di terreno da affrontare e ben quattro i giocatori che possono cimentarsi in appassionanti sfide in multiplayer: peccato dovervi annunciare che a tale scopo sono richieste altrettante copie del gioco. Punto di forza indiscusso rimane, così come nelle versioni precedenti, la grande giocabilità, che sembra non soffrire minimamente dell'abbandono del controller analogico, permettendoci di riuscire a mantenere un ottimo controllo del giocatore e della palla: è possibile modificarne facilmente la direzione durante il tiro con i tasti direzionali, o selezionare la tattica di gioco del nostro partner (nella modalità doppio) tramite la pressione dei tasti L o R. Il tutto, senza dimenticare che l'intelligenza artificiale è già di per sè di buon livello, e la difficoltà degli incontri ottimamente calibrata. Sul piano grafico, tutto è fatto piuttosto bene. Inutile dire però che di fronte a una struttura di gioco talmente solida e convincente, l'aspetto prettamente estetico passa facilmente in secondo piano. Pur contando su tre diverse modalità di gioco: torneo, amichevole e tour mondiale, è in quest'ultima opzione che Virtua Tennis dà il meglio di sè arricchendo l'elemento puramente simulativo con una ventata di novità tutt'altro che indifferente. Sarà quindi possibile innanzitutto personalizzare a livello "estetico" il nostro campione (e la nostra campionessa, s'intende), per poi sottoporlo a una serie di otto stravaganti minigiochi (alcuni dei quali presi in prestito direttamente dalla versione Dreamcast, altri nuovi di zecca creati appositamente per l'occasione) che contribuiranno a migliorarne le prestazioni su ogni aspetto: forma fisica, resistenza, velocità, precisione, o provvederanno a dotarlo di particolari trofei e power up per un totale di ben 128 "item". Naturalmente questa sorta di "allenamento" rappresenta un efficace metodo per permettervi di prendere confidenza con i comandi, evitando felicemente le classiche, noiose sessioni di training. Tra queste missioni, coloratissime e ambientate nei luoghi più disparati, avrete la possibilità di spaccare delle uova giganti, intavolare insolite sfide a Otello, collezionare la classica "frutta" correndo su un tapis roulant, o addirittura, confezionare un maxi-hamburger colpendo gli ingredienti di vostro gradimento. Roba da matti? Forse sì, eppure questa formula, rivelatasi vincente nel corso degli anni, intende bissare il successo anche sul difficile campo dei giochi "portatili". Possiamo sbilanciarci nel dire che ha tutte le carte in regola per riuscirci, soprattutto dato che, assieme a un nutrito numero di modalità di gioco, Virtua Tennis offre un divertente tennis portatile. Complimenti a Sega!

FATTORE N
Uno stile inconfondibile per un gioco classico e pazzo contemporaneamente.

SONORO
Le musiche lasciano un po' a desiderare, per il resto è il solito ping-pong.

GRAFICA
Qualche animazione da rivedere, ma una buona realizzazione grafica generale.

TEMPO
Giorni e settimane non basteranno per riporre nel cassetto il gioco!

GLOBALE
Complessivamente ottimo, un omaggio per chi ha capito sul serio quali sono le caratteristiche di un gioco di classe.

Un sorpasso al limite, appena dopo la partenza. Occhio a Raikkonen che inchioda sempre...

Il prode, simpatico, disponibile, amabile, morbidosissimo Schumacher finisce in testacoda.

F1 2002

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Destination Software
- **EDITORE**
  EA
- **DISTRIBUTORE**
  C.T.O.
- **GIOCATORI**
  1-2
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Giudicare serenamente un gioco come F1 2002 non è facile, perché è evidentemente un titolo pensato unicamente per attirare i giocatori grazie a una veste grafica d'impatto. Chiariamoci EA e il team di sviluppo (Destination Software) non hanno commesso crimini molto differenti da quelli perpetrati anni or sono, esattamente quando i bit delle console erano 16. Ma proprio questo è il problema principale del gioco. Sono passati anni e anni da quando i giochi di guida per console si limitavano a versioni discutibili di Super Monaco GP, ovvero da quando una curva era un accenno di sprite verso destra o sinistra. Con l'avvento delle tre dimensioni più o meno anche i sassi hanno compreso quanto fossero limitati i videogiochi di guida bidimensionali come quelli appena sopra descritti. Purtroppo, ad anni di distanza, troviamo ancora esperimenti simili...

Si tratta, sinceramente, di un peccato, dato che il gioco EA offre tutte le livree del mondo della Formula 1, tutte le case, i piloti, lo stile grafico e quanto possa appassionare un fedele del circo dei motori, oltretutto sul punto di ricominciare per un nuovo anno. Il problema è che le sensazioni di guida sono limitate, le differenze tra le varie monoposto difficili da avvertire realmente e le entrate in curva fin troppo assistite dalla CPU.

Sotto il punto di vista tecnico, invece, tutto funziona egregiamente. La sensazione di velocità è impressionante e le vetture appaiono ricche di dettagli. Menzione particolare va fatta per le differenti situazioni climatiche, capaci di stravolgere l'aspetto visivo di un tracciato. Buoni anche gli effetti sonori. Detto tutto questo, rimane da chiedersi perché EA e Destination Software non abbiano voluto utilizzare una visuale a volo d'uccello (F1 Circus di Nichubutsu, nessuno se lo ricorda?) che tante soddisfazioni ha dato al genere della Formula 1 tra gli anni '80 e '90...

> "Un ritorno al passato per EA e i giochi di Formula 1."

La piccola macchinina trasparente in basso a sinistra indica lo stato della monoposto. Ma non sempre i colpi ricevuti e i relativi danni influiscono credibilmente la guida.

FATTORE N
L'emozione iniziale è tanta... Ma tutto svanisce dopo poche partite.

GRAFICA
Velocissima, dettagliata, con ottimi modelli poligonali. Collisioni incerte.

SONORO
Rombi dei motori realizzati con grande cura, ma poco altro.

TEMPO
La sensazione di aver visto tutto si fa sentire già dopo poche ore di gioco.

GLOBALE
Un gioco tutto testa e poco cuore, bello da vedere e da sentire, divertente per troppo poco tempo.

Domare questi piccoli bolidi è tutt'altro che semplice.

Le ambientazioni riprendono, come da tradizioni, ambiti quotidiani e familiari.

Micro Machines su Game Boy Advance riprende la struttura del classico gioco per Codemasters dell'ultima decade. Solo che non è Codemasters.

MICRO MACHINES

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Atari
- **EDITORE** Atari
- **DISTRIBUTORE** Atari
- **GIOCATORI** 1-4
- **1-CART MULTIPLAYER** No
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Ricordate ancora con tenerezza i folli piloti di Micro Machines V3? Bene, allora anche stavolta sarà come sentirsi a casa. In questa versione per GBA tutto il fascino che ha reso famoso il predecessore è rimasto immutato, così come l'intero arsenale di armi disponibili.

Dobbiamo ammettere che in Micro Machines l'eliminazione fisica dei piloti avversari non è mai stata presa troppo sul serio, per cui accanto al solito lanciagranate ecco a disposizione bombe congelanti e scariche elettriche. Tra le opzioni di gioco è possibile spaziare fra Gara Rapida (ideale per chi vuole andare subito al sodo e lanciarsi in pista senza troppi complimenti) e Campionato. Per chi sceglie la seconda alternativa il menu prevede la scelta del numero di concorrenti in gara e tutta una serie di opzioni per creare su misura la vostra sfida ideale. Se invece siete stuzzicati dalla violenza pura, dedicatevi liberamente alla modalità Bomba, in cui i tracciati si trasformano in vere e proprie arene di autoscontro.

Se a prima vista ogni cosa appare al suo posto, dopo un po' ci si accorge che, nonostante tutto, ci si ritrova di fronte a un titolo che ha alle spalle qualche anno di troppo. Per non discostarsi troppo dall'originale, il gioco ha mantenuto una visuale rigorosamente 2D, ma i caricamenti dei vari percorsi sono insopportabilmente lunghi.

Per garantire maggiori possibilità di sopravvivenza agli attacchi avversari è necessario (o quantomeno consigliabile) collezionare le lettere che appaiono sullo schermo, ma riuscirvi è un'impresa affidata più al caso che all'abilità del pilota.

Com'è prevedibile l'opzione multiplayer rappresenta un toccasana alla longevità di Micro Machines, che dà del suo meglio se spolpato fino all'osso da quattro avversari. L'unico problema sarà trovare tre amici disposti a seguirvi nell'impresa, considerando che Mario Kart Super Circuit offre (allo stesso prezzo) tutto ciò che è presente in MM, ma in una versione migliore.

> "Tutto il fascino dei predecessori è immutato."

FATTORE N
Sempre divertente, ma non curato e con lo stesso stile dell'originale.

GRAFICA
Le micromacchine sono in gran forma: ogni dettaglio è definito.

SONORO
Gli effetti sonori e le musiche di fondo sfruttano discretamente il GBA.

TEMPO
Il fondo del cassetto è un pericolo sempre in agguato...

GLOBALE
Un classico intramontabile, che però sente sul suo collo il fiato di Super Mario Kart.

72%

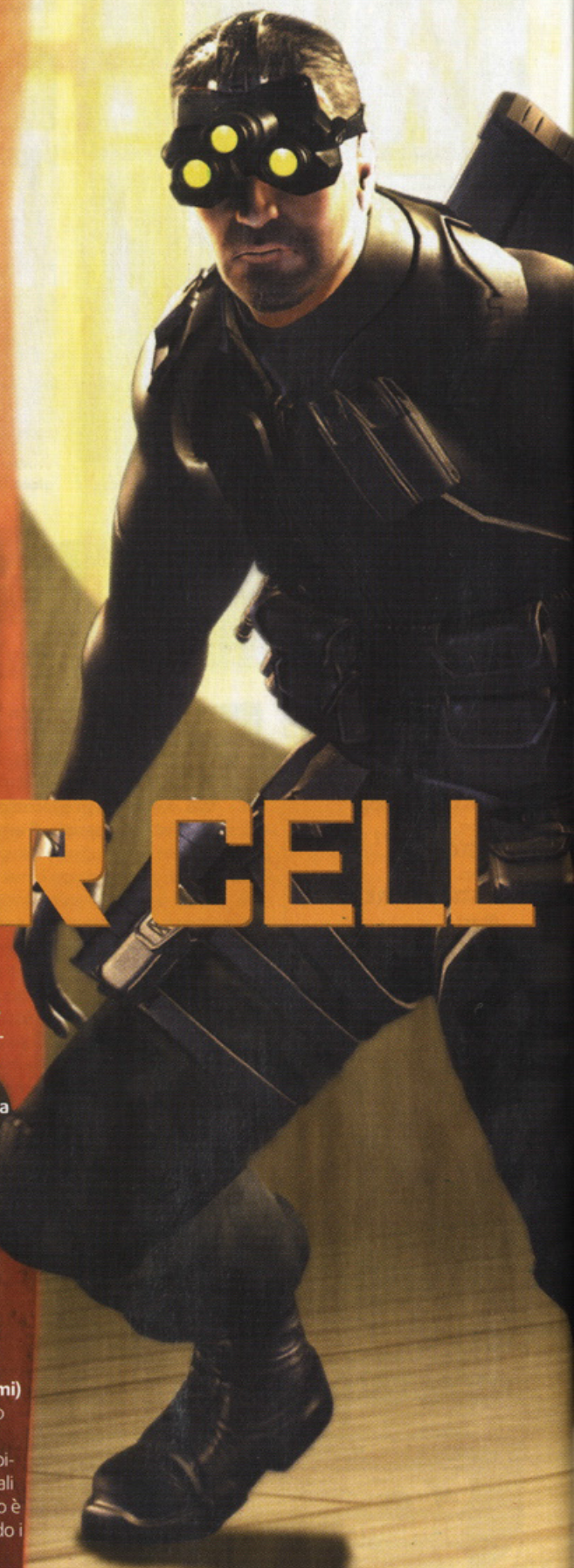
★ "Fermo dove sei! Ti ho visto mentre giocavi con quel Macintosh! Mani in alto!".

"È una spia ed è pronta a infiltrarsi in un minuscolo GBA..."

SPLINTER CELL

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Interno
- **EDITORE**
  Ubi Soft
- **DISTRIBUTORE**
  Ubi Soft
- **GIOCATORI**
  1
- **1-CART MULTIPAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Lo ammettiamo, è difficile non osservare l'orgia grafica tridimensionale della versione Xbox di Splinter Cell senza sentirsi un po' depressi vedendo come il gioco è stato trasformato su GBA in un… gioco di piattaforme a scorrimento. C'è da ammettere, comunque, che questa è probabilmente l'unica soluzione valida alla conversione di un titolo del genere sul portatile Nintendo: provare a realizzare un'avventura con visuale dall'alto o uno shooter 3D, si sarebbe infatti quasi sicuramente realizzato in un fallimento. Come nelle versioni a 128-bit, la chiave per vincere in Splinter Cell è l'agire di nascosto. Correre a testa bassa attraverso i livelli non provoca altro che l'attivazione di tutti gli allarmi e la conseguente morte per mano delle numerose guardie armate. Invece, nascondersi al passaggio dei nemici e evitare di essere visti è l'unico modo per proseguire e uscire (semi) indenni dalle missioni di gioco. Fortunatamente il nostro protagonista Sam Fisher ha molti assi nella manica, fra i quali una vasta serie di mosse (come ad esempio la possibilità di aggrapparsi ai tubi sul soffitto), degli utilissimi occhiali per la visione notturna, e il tasto R. Premendo quest'ultimo è possibile dare un'occhiata alla zona circostante, osservando i percorsi di movimento delle guardie e il cono visivo delle telecamere di sorveglianza. Tutto molto utile per evitare di

★ Ecco un esempio del gamplay tipico di Splinter Cell. In questo caso, non bisogna sparare al tizio sullo sfondo, ma attraversare il corridoio quando questi è di spalle.

★ Le ambientazioni sono le stesse del "vero" Splinter Cell, ma non si corre assolutamente nessun rischio di deja-vu.

L'uomo Giusto

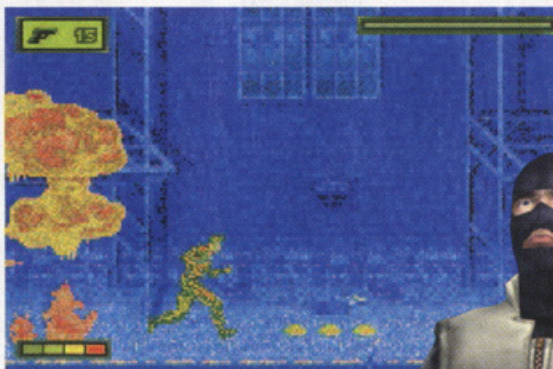
James Bond? Un principiante. Austin Powers? Un pagliaccio. È Sam Fisher il perfetto agente segreto moderno, incaricato dalla National Security Agency di attraversare nell'ombra i punti più caldi del globo, fornito solo di poche armi e dell'esperienza accumulata in anni di duro addestramento. Insomma, l'uomo ideale per salvare il mondo in situazioni disperate. Ecco solo quattro delle sue abilità speciali...

★ Con le possenti braccia Fisher può aggrapparsi praticamente ovunque, grazie anche alla simpatia degli "architetti" del gioco che vi hanno inserito numerosi punti d'appoggio.

★ Fisher può anche scivolare aggrappato a dei cavi come un novello Uomo Ragno. Fortunatamente non c'è rischio che i sostegni cedano sotto il peso del nostro eroe.

★ Oltre ad essere estremamente agile, Fisher è anche molto veloce nell'estrazione della pistola. Allineatevi a un nemico e lo farete fuori in un paio di secondi.

★ Stufi di sgattaiolare nelle ombre? Allora prendete un fucile da cecchino, mettetevi comodi, prendete la mira e...spazzate via tutta quella feccia terrorista.

azionare gli allarmi, anche perché poi l'unico modo per spegnerli è correre verso un pannello di controllo prima dello scadere del tempo, pena il fallimento della missione. Graficamente, Splinter Cell è superbo. I fondali godono di un'ottima risoluzione e sono ricchi di dettagli, così come il look globale del gioco è molto curato, con un'atmosfera degna dei migliori spy-movie. Le animazioni sono fluide e realistiche, e gli effetti speciali sono molto ben implementati. Uno dei maggiori problemi invece è il sistema di controllo, non molto preciso: problema che nei facili livelli iniziali difficilmente si scorge, ma che più avanti nel gioco si presenta fortemente. Può succedere dunque che Fisher si rifiuti di premere un vitale pannello di controllo preferendo sparare ad una guardia, il che è fastidioso. A questo proposito, comunque, bisogna dire che i nemici non sono propriamente dei neo laureati: basti dire che corrono dritti verso Sam al suono di un allarme, ma appena questi esce dal loro campo visivo si comportano come se nulla fosse accaduto. Sono queste le piccole cose che fanno capire come Splinter Cell sia in fondo un semplice gioco di piattaforme e che un minimo di spessore tattico in più non avrebbe certo guastato. Ironicamente, nonostante l'apporto di Tom Clancy, la storia è uno dei maggiori punti deboli del gioco. Il plot è stato drasticamente ridimensionato e al giocatore viene ordinato semplicemente di eliminare il perfido dittatore Nikoladze: tutti i colpi di scena della trama sono stati eliminati e rimangono solamente delle brevi descrizioni delle varie missioni. In definitiva, Splinter Cell è un titolo adatto a chi apprezza i giochi basati sullo stealth, e che si rivela comunque divertente, anche se può far rimpiangere una certa Samus Aran. E una scorta di missili...

★ Chi ha spento le luci? Attivate il visore a infrarossi per vederci chiaro.

FATTORE N
Un po' platform un po' puzzle-game, riesce comunque ad affascinare.

GRAFICA
Ottime animazioni, caratterizzazione dei livelli ed effetti speciali. Slurp!

SONORO
Gli effetti sonori sono onesti e ben fatti, la colonna sonora mai invadente.

TEMPO
I livelli non sono difficilissimi, ma collegandosi con il GameCube...

GLOBALE
Molto divertente se si è disposti a comportarsi un po' più "disciplinatamente" del solito...

84%

Eccovi varie situazioni di gioco. Dal classico calcio di rigore con relativa esultanza, a un fallaccio appena fuori area. Attenti al Beckham o al Del Piero del caso.

Calcio d'inizio, tutto è pronto e la partita Germania - Italia sta per entrare nel vivo.

La veste grafica non è male, peccato per le pessime animazioni.

ISS ADVANCE

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  KCEO
- **EDITORE**
  Konami
- **DISTRIBUTORE**
  Halifax
- **GIOCATORI**
  1-2
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

> "Konami porta su GBA il calcio sbagliato."

Dal giorno del suo debutto sul mercato sino ad oggi, Game Boy Advance è riuscito a soddisfare le esigenze di praticamente ogni tipo di giocatore, andando a coprire tutti i generi possibili e immaginabili. O meglio, quasi tutti; incredibilmente infatti, il filone dei titoli calcistici è stato sfruttato poco o nulla sul portatile Nintendo, a dispetto dell'enorme numero di appassionati dello sport più bello del mondo.

Alcuni mesi fa però il team Konami responsabile della serie Winning Eleven, da noi conosciuta come Pro Evolution Soccer, ha lanciato sul suolo nipponico uno splendido episodio della sua appena citata "punta di diamante" proprio per GBA; il risultato si è rivelato anche al di sopra delle aspettative, grazie ad una giocabilità davvero vicinissima alle controparti per console da salotto e a una grafica che, seppur adattata alle capacità del 32 bit, rendeva alla perfezione l'atmosfera tipica dei "fratelli maggiori". Inaspettatamente però, Konami ha deciso non di convertire tale piccolo gioiello per il mercato europeo, ma al contrario di portare nel vecchio continente la fatica di un altro team interno, KCEO. Stiamo parlando del gruppo di programmatori che qualche anno fa deliziarono i possessori di Nintendo 64 con la eccellente serie "International Superstar Soccer", ma che negli ultimi anni hanno indiscutibilmente perso smalto lasciandosi rubare la palma del genere da KCET. E purtroppo ISS Advance per GBA non fa che confermare questa tendenza; malgrado tecnicamente il lavoro svolto da KCEO sia perlomeno apprezzabile, seppur non privo di difetti, è purtroppo nel settore giocabilità che la produzione Konami soffre maggiormente soprattutto se confrontato col rivale casalingo Winning Eleven Advance. Iss Advance è infatti afflitto da numerosi magagne a cominciare dalla pessima intelligenza artificiale, tanto dei propri compagni quanto degli avversari: vedere una coppia di giocatori immobili di fronte alla palla distante da loro un solo metro è davvero sconfortante, così come lo è l'impossibilità di creare azioni degne di questo nome. Oltre alla scarsa AI infatti, ci si mette anche un sistema di controllo legnoso e poco avvezzo a seguire le direttive del giocatore. La frustrazione non tarda quindi a manifestarsi, e di certo non bastano le fin troppo classiche e limitate modalità di gioco a sopperire a tali mancanze; la totale assenza di diritti per i nomi dei calciatori, che risultano quindi completamente inventati di sana pianta, chiude il cerchio per un titolo destinato a finire ben presto nel dimenticatoio.

Ronaho è Ronaldo. Peccato che la scarsa risoluzione del GBA non ci permetta di godere al meglio di Luis.

FATTORE N
Pochi pregi e molti difetti per un gioco di calcio anonimo.

GRAFICA
Buoni i modelli dei calciatori e gli stadi, sufficienti le animazioni.

SONORO
Effetti dello stadio da minimo sindacale e commento ripetitivo e noioso.

TEMPO
Le limitate e classiche modalità non invogliano di certo a giocare.

GLOBALE
Inutile, continuiamo a non spiegarci perché Konami non converta il "vero" Pro Evolution Soccer.

In alcuni casi le animazioni riescono a stupire.

Il dettaglio grafico di 007 Nightfire è davvero eccellente.

007 NIGHTFIRE

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  EA
- **EDITORE**
  EA
- **DISTRIBUTORE**
  C.T.O
- **GIOCATORI**
  1
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"La struttura di gioco si presenta piuttosto obsoleta, purtroppo."

"Bond è tornato!", si mette a urlare la EA, e ne ha tutte le ragioni dopo aver sottratto una licenza redditizia come questa proprio dalle mani della Nintendo. Ma ecco il fattaccio: 007 Nightfire è uno sparatutto banaloide che promette molto all'inizio e poi si accascia nella mediocrità. Un po' come i film con Pierce Brosnan.

Si parte in piena Tokyo, con Bond che lancia razzi da una teleferica contro un elicottero e usa il suo orologio laser per irrompere nelle locazioni. Il tutto con un look davvero intrigante. Peccato che alla veste attraente corrisponda un impianto di gioco obsoleto, principalmente per la struttura un po' troppo "assistita" dalla CPU. Dopo l'ottima IA di Ecks vs. Sever, eccoci di fronte a nemici totalmente craniolesi. L'unica difficoltà rimane il rispetto del tempo limite concesso in ogni missione, solo che viene dichiarato alla fine, per cui è quasi sicuro che dovrete ripercorrere lo stesso livello almeno due volte, mah! A tratti è anche divertente, ma nel complesso si tratta di un gioco piuttosto primitivo, quindi alla lunga noioso. Ma se è vero che il domani non muore mai, per il prossimo gioco di 007 nutriamo speranze...

Caro terrorista, la tua mitraglietta non può nulla contro le chiavi della mia macchina!

Wow! Bond contro un elicottero! In realtà vi sembrerà un duello con un'ambulanza, fidatevi.

FATTORE N
L'appeal di Pierce Brosnan e del suo 007 riesce a coinvolgere.

GRAFICA
Ottimo il livello di dettaglio e le animazioni, ma ancora "impastata".

SONORO
Qualche buon tema, ma il GBA non riesce mai ad incantare le orecchie.

TEMPO
Ci si diverte abbastanza finché non si scoprono tutti i limiti del gioco.

GLOBALE
Il miglior Bond portatile, ma se paragonato con Ecks Vs Sever ci ricorda più Austin Powers...

Recensione

E per una volta speriamo abbia ragione… Anche se non ci crediamo poi tanto.

Lo stile grafico è semplicemente delizioso. Peccato non tutto sia all'altezza.

Un modo veloce ed efficace per morire!

SHINING SOUL

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Interno
- **EDITORE**
  Sega
- **DISTRIBUTORE**
  Infogrames
- **GIOCATORI**
  1-4
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Si aspettava con trepidazione il primo titolo della saga per il GBA, anche perché i programmatori avrebbero dovuto modificare la dinamica di gioco per renderla adatta al portatile Nintendo. La scelta di Sega è stata quella di trasformare il nuovo capitolo della serie, Shining Soul, in un titolo d'azione dall'ambientazione fantasy caratterizzato da una estrema semplificazione degli elementi tipici dei GDR, come per esempio l'evoluzione del proprio personaggio o la gestione delle arti magiche.

Nei panni di uno dei quattro personaggi selezionabili all'inizio dell'avventura vi troverete costretti a seguire lo sviluppo di una trama assolutamente lineare, che vi vedrà coinvolti in una battaglia contro il leggendario Dark Dragon e il suo esercito. In pratica non avrete la possibilità di influenzare la successione degli eventi, e anche questi vi verranno narrati in maniera decisamente distaccata dai pochi personaggi con cui potrete interagire. Infatti, dopo aver esplorato il villaggio iniziale, ed aver scambiato alcune parole di circostanza con gli abitanti, verrete catapultati nel mezzo dell'azione, sul campo di battaglia. Ed è proprio quello che avrebbe dovuto costituire il punto di forza di Shining Soul a deludere maggiormente: infatti la semplicità del sistema di combattimento è disarmante, e non offre nessun tipo di spessore tattico ai duelli contro gli avversari, questi ultimi dotati inoltre di una intelligenza artificiale assolutamente risibile.

In definitiva Shining Soul, pur godendo di una realizzazione grafica e sonora di discreto valore, delude le aspettative sia degli amanti dei GDR (che rimarranno sconcertati davanti alla semplicità della trama, della gestione dell'inventario e dell'evoluzione del proprio personaggio), sia degli appassionati degli action game, che si annoieranno ben presto a causa della banalità del sistema di combattimento.

> "Finalmente arriva sullo schermo del GBA il GdR Sega."

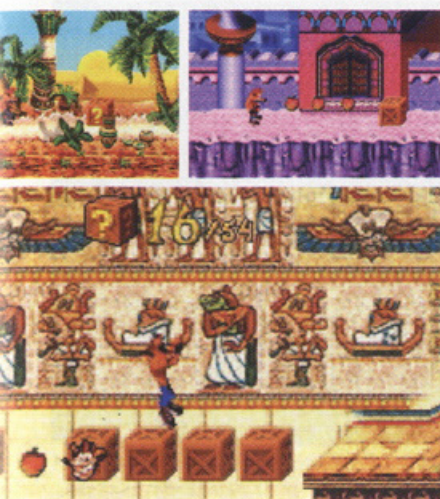
Le ambientazioni proposte sono piuttosto classiche e la caratterizzazione dei nemici anche.

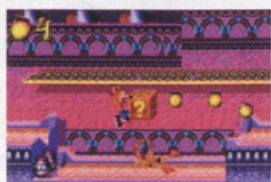
FATTORE N
L'entusiasmo non dura, giusto il tempo dei primi combattimenti.

GRAFICA
Splendido uso dei colori e realizzazione di nemici e ambientazioni.

SONORO
Discrete le musiche, ma il ritmo di gioco tende a renderle ripetitive.

TEMPO
Ripetitivo, semplicistico e assolutamente privo di scossoni emotivi.

GLOBALE
Ci si aspettava parecchio da Shining Soul. Ma un gioco così semplicistico pare incredibile. Una vera delusione.

Con Crash tornano anche le classiche casse di legno che servono per saltare.

Il peramele va ancora ghiotto di frutta.

CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Vicarious Vision
- **EDITORE**
  Vivendi
- **DISTRIBUTORE**
  Vivendi
- **GIOCATORI**
  1
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"Crash 2 segue a testa bassa il capitolo precedente per GBA."

Per sacrosante ragioni, i nintendisti si sono sempre fatti beffe di Crash Bandicoot. "Mario con un ridicolo marsupio", dicevano, ma da quando è apparso Crash Bandicoot XS i risolini canzonatori sono spariti. Splendidamente programmato, prodotto e pubblicizzato, XS ha superato lo scorso natale le 500.000 unità vendute nel mondo. Crash 2 segue a testa bassa il precetto "squadra che vince non si cambia" e ripropone la struttura di XS con l'alternanza di scorrimento laterale e visuale da dietro/davanti, più lo spetasciamento di casse e l'inglobamento di frutti. Ma quando tutto faceva sospettare un caso di clonazione, ecco all'improvviso comparire le Atlaspheres. Si tratta di una sezione a metà tra Gladiators e Super Monkey Ball in cui Crash e alcuni suoi compagni devono vedersela con paesaggi 3D isometrici alla maniera del leggendario Marble Madness. Sono livelli minuscoli, scemi, ma paurosamente intrippanti, soprattutto se li giocate in multiplayer. Le altre novità sono il super-cattivo N-Trance, la possibilità di link col gioco precedente per sbloccare nuovi livelli, mosse inedite (da conquistare) e nuovi tipi di casse. Nulla di rivoluzionario in quest'ultime, ma le nostre lamentele finiscono qui. Per il resto, la qualità è alta e ce n'è abbastanza per scongiurare l'accusa di aver speculato sul nome, anche se la prossima volta ci attendiamo qualche novità a livello strutturale. In questo modo, la saga avrà fatto uno storico passo avanti.

Ogni livello è collegato agli altri da un'apposita mappa.

FATTORE N
Alcuni livelli sono realizzati con gusto, ma tutto è un po' ripetitivo.

GRAFICA
Sfrutta degnamente l'hardware del GBA. Ottimo lavoro di Vivendi.

SONORO
Nulla di eccezionale o che riesca a farsi ricordare a lungo.

TEMPO
Gli amanti del classico Crash Bandicoot lo giocheranno a lungo.

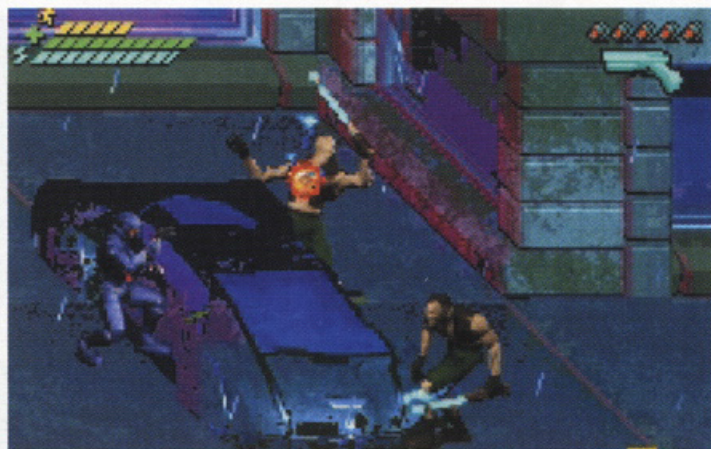
GLOBALE
Un platform senza innovazioni ma talmente pieno di varietà da farvi spalancare il portafoglio senza rimorsi.

81%

Recensione

DR MUTO

■ SVILUPPATORE	■ EDITORE	■ DISTRIBUTORE	■ GIOCATORI
Midway	Midway	Leader	1

No, il Dr Muto non vi ficca delle palette di legno in gola cercando di farsi vomitare in faccia, è della categoria "scienziati pazzi", con tanto di quattro metamorfosi possibili che testimoniano che è "almeno trent'anni più avanti". Solo quest'ultimo particolare poteva far emergere il gioco dalla massa piattaformica, ma purtroppo non è andata così. I combattimenti sono ridicoli, visto che tutti i nemici si liquidano con una facilità allucinante. Soprattutto se il Dr Muto è in forma umana, nel qual caso utilizza la più che devastante Splizz-Gun. Tutte le altre metamorfosi sono inutili: è divertente la trasformazione in topolino, ma se poi si può correre la metà dei rischi in forma umana e conseguire gli stessi obiettivi, perché mai trasformarsi in pantegana?

MINORITY REPORT

■ SVILUPPATORE	■ EDITORE	■ DISTRIBUTORE	■ GIOCATORI
Activision	Activision	Halifax	1

Non servono le doti dei chiaroveggenti del film per capire il tipo di destino di cui va a caccia questa licenza cinematografica, tratta dall'appassionante thriller futuribile di Steven Spielberg.

E invece il gioco non è affatto da buttare (un classico "rapporto di minoranza": stiamo perdendo colpi...): si tratta di un tipico platform sparacchino in cui interpretate lo sbirro John Anderton, che sventava crimini prima che venissero commessi e soprattutto prima che qualcuno gliene attribuisse uno, costringendolo alla clandestinità. E via con dieci livelli di ascensori, esplosioni degli spyderbot e power-up pulsanti di energia vitale. I massicci scenari sono prodighi di dettagli e l'azione è adrenalinica, ma anche ripetitiva. Mah.

THE JUSTICE LEAGUE: INJUSTICE FOR ALL

■ SVILUPPATORE	■ EDITORE	■ DISTRIBUTORE	■ GIOCATORI
THQ	THQ	Leader	1

Lanterna Verde è uno dei nostri supereroi preferiti. Sapete perché? Ha paura del colore giallo, che è la più idiota e divertente debolezza che potrebbe caratterizzare un supereroe. È come se Spiderman avesse paura delle mosche! Divagazioni a parte, Lanterna non è l'unico superuomo del gioco: ci sono Superman, Wonder Woman, Batman, Martian Manhunter, Flash e Hawkgirl. Siamo di fronte a un gran gioco: si comanda una coppia di personaggi della Justice League alla volta. Ogni coppia sfrutta poteri specifici e la vasta rosa di eroi genera una varietà straordinaria nell'azione di gioco, che è il vero punto di forza di questo appetibilissimo titolo.

ACE LIGHTNING

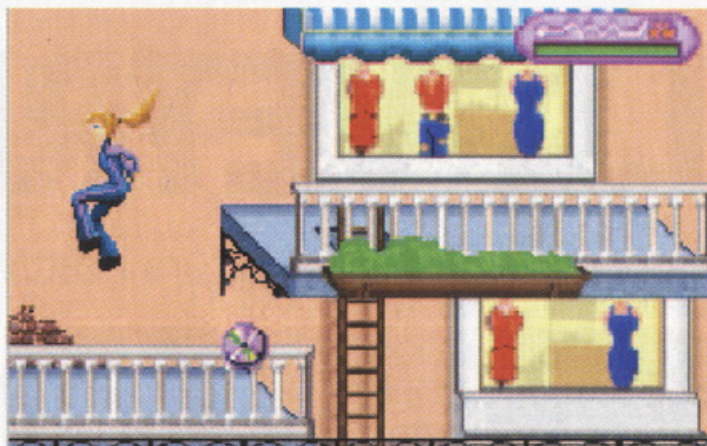
■ SVILUPPATORE	■ EDITORE	■ DISTRIBUTORE	■ GIOCATORI
BBC	BBC	N.D.	1

Titolo tratto da una serie televisiva non ancora giunta in Italia e realizzata tutta in computergrafica, che narra le avventure di un gruppo di eroi fuggiti proprio da un videogioco. Una specie di Mago di Oz del terzo millennio. La battuta è facile: fuggiti da un videogame, sono finiti in uno peggiore. Ace Lightning sfoggia mostri e supereroi alquanto idioti, e un'azione talmente primitiva da poter essere apprezzato solo da chi non ha raggiunto la decina d'anni. Solo alle elementari infatti potranno apprezzare Ace con le sue scariche elettriche e la sua ricerca dei pezzi di un amuleto salva-mondo. O al massimo qualcuno che apprezza la serie televisiva, solo che per adesso in Italia...

ROBOT WARS
EXTREME DESTRUCTION

■ SVILUPPATORE	■ EDITORE	■ DISTRIBUTORE	■ GIOCATORI
BBC	BBC	N.D.	1

I giochi della serie Robot Wars non sono mai stati il top dell'eccellenza videoludica, un po' come la pallosissima trasmissione televisiva, che pure ha un suo seguito. Quest'ultimo capitolo giunge quindi come una sorpresa: il motore 3D di Extreme Destruction è notevole, con le sue repentine rotazioni del paesaggio. I controlli durante il combattimento sono un po' ostici, ma l'editor dei robot, il multiplayer e il challenge mode sono più che abbastanza per assicurargli una buona longevità. C'è persino qualche galvanizzante stralcio di telecronaca campionata (del commentatore inglese). Mancano solo i panzoni barbuti che guidano in genere gli automi telecomandati. Meno male.

%

SECRET
AGENT BARBIE

■ SVILUPPATORE	■ EDITORE	■ DISTRIBUTORE	■ GIOCATORI
Vivendi	Vivendi	Vivendi	1

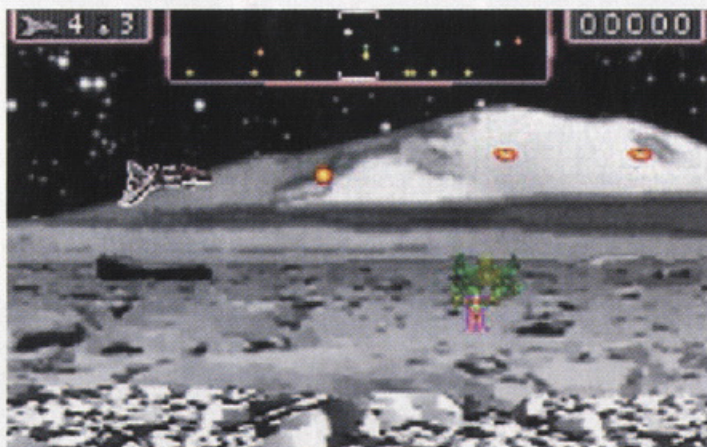
Scordate la bambolina di plastica. Ecco un vero detective nel pieno di un intrigo, col doveroso corredo di gadget tipo un cucciolo robotizzato da avanscoperta e il necessaire per il make-up che in realtà genera una cortina fumogena. Sappiamo cosa state pensando: e questo sarebbe il vero detective? Se dimenticate per un attimo la tenerosità kitsch di tutto questo, troverete del decente divertimento in SAB. Il ritmo non è certo sfrenato, ma la quantità di mosse e qualche sottogioco qua e là gli donano corposità. I livelli sono ristretti ma mostrano inventiva. E adesso, rivoluziona il mondo dei videogames, Barbie, coraggio! Sì, come no…

%

DAREDEVIL

■ SVILUPPATORE	■ EDITORE	■ DISTRIBUTORE	■ GIOCATORI
THQ	THQ	Halifax	1

Il problema con un gioco di Daredevil è che, dopo Elektra e Kingpin, raschi il fondo del barile per trovare degli antagonisti decenti. E infatti in questo titolo si controlla un Daredevil che saltella da un tetto all'altro randellando anonimi malviventi in serie, e facendo avanti e indietro a causa della maledetta freccia che indica l'uscita. Ma essendo stato sviluppato dai Griptonite, qualche bel tocco c'è a dare un po' di linfa vitale a un titolo altrimenti insignificante. Cominciamo dai fondamentali: tre pressioni ripetute del pulsante A innescano una combo, con B si salta e con R si attiva la vista potenziata del superoe. 40 elementi sbloccabili non sono pochi, tra fotogrammi del film e artwork targati Marvel. Alla fine però, rimane un classico mix tra platform e picchiaduro, senza locazioni nascoste, senza minigiochi, senza grande spessore.

%

DEFENDER

■ SVILUPPATORE	■ EDITORE	■ DISTRIBUTORE	■ GIOCATORI
Midway	Midway	Leader	1

Ai bei tempi, quando le macchine da sala giochi erano cassoni di acciaio, Defender era il più complicato di tutti. Era molto più facile tirare fuori una centrale nucleare da un pacchetto di sigarette più uno Zippo che riuscire a padroneggiare i controlli di Defender. L'altra innovazione consisteva nell'aver affiancato un'opera di salvataggio di civili innocenti al consueto furioso blastaggio, più la possibilità di sfilare verso destra e sinistra, non più solo in su e in giù. Era talmente complicato che ebbe un successo mostruoso (1980). Questo remake propone tre modalità: Classic - l'originale, frustrante eppure estremamente divertente; XG – ancora l'originale ma con sfondi moderni; XGP – la versione 2003: lenta e inconcludente. Ovvia conclusione: stava bene in una compilation, da solo è inconsistente.

52%

Recensioni

LA VETRINA

I buoni, i brutti e addirittura i cattivi nella guida all'acquisto GBA!

ADVANCE WARS
Nintendo
Uno strategico immediato e colorato, per i guerrafondai. Semplicemente uno dei migliori giochi per GBA. **96%**

AGGRESSIVE INLINE
Acclaim
Colonna sonora digitalizzata e qualche buon'idea per una valida alternativa a Tony Hawk. **69%**

ALIENATORS
EVOLUTION
Activision
Il gioco vi vede correre, arrampicarvi e fare fuori tutti. Buono solo all'inizio. **53%**

AN AMERICAN TAIL
FIEVEL'S GOLD RUSH
SWING
Dei controlli disastrosi, un impianto anteguerra e un topo col cappello! **34%**

ARMY MEN
OPERATION GREEN
3DO
Soldatini in un ambiente isometrico con tante armi e veicoli a disposizione. Nel complesso buono. **69%**

ATLANTIS
THE LOST EMPIRE
THQ
Un titolo in più nella miriade di platform clonati che infestano il nostro GBA. **55%**

BATMAN
VENGEANCE
Ubi Soft
Quanto basta per fare felice il più sgamato dei supereroi DC. Ma migliorabile. **79%**

BLACK BELT
CHALLENGE
Xicat Interactive
Un picchiaduro piccolo tosto e arrabbiato, come i suoi buffi protagonisti. **68%**

BLENDER BROTHERS
Infogrames
L'ottima scelta stilistica della grafica lo farà apprezzare ai giocatori più giovani. **96%**

BOMBERMAN
TOURNAMENT
Activision
Il gioco in singolo è abbastanza carino, con elementi da GdR a variegare il tutto. Splendido in multi. **82%**

BOULDERDASH EX
Kemco
Un vecchio classico che torna e sa sempre divertire, anche se il peso degli anni ogni tanto si fa sentire. **78%**

BOXING FEVER
THQ
Bella grafica, ma è una boxe troppo semplificata, con soli due round a disposizione. Mediocre. **54%**

BREATH OF FIRE
Ubi Soft
Un'avventura possente che dura circa 40-50 ore. Bloccarvi vi sembrerà persino un gradito diversivo. **79%**

BRITNEY
DANCE BEAT
THQ
Un gioco musicale come quelli da casa, ma su GBA. Un po' limitato invero. **59%**

BROKEN SWORD
SHADOW OF THE TEMPLARS
BAM!
Una splendida avventura 2D della vecchia scuola, giusto per attivare il cervello. Su GBA è così-così. **75%**

CAESAR'S PALACE
THQ
Giocare d'azzardo senza soldi è una completa perdita di tempo nella realtà, su un GBA poi... Mah! **15%**

CASPER
Microids
Un divertente titolo con un gameplay che va oltre l'apparenza. Gli originali enigmi ricordano Lemmings. **65%**

CASTLEVANIA
HARMONY OF DISSONANCE
Konami
Il secondo episodio di Castlevania per GBA è migliore del precedente. **90%**

CHESSMASTER
Ubi Soft
Il marchio è di notevole blasone ma il gioco è meno intrippante del celebre Virtual Kasparov. **76%**

CHUCHU ROCKET
Sega
Un puzzle game ipnotico con razzi e topolini. Potrebbero passare ore senza che scostiate mai lo sguardo dal GBA. **90%**

COLIN MCRAE
Ubi Soft
Un titolo onesto da Codemasters che comunque non riesce ancora a prendere le misure col GBA. **60%**

COLUMNS CROWN
THQ
Siamo dalle parti di Tetris. Dei blob colorati cadono dall'alto e vanno accorpati. Sì dai, ci siamo capiti... **70%**

COUNTER TERRORISM
SPECIAL FORCES
LSP
Un discreto emulo di Metal Slug che però non sa divertire abbastanza a lungo. **65%**

CRASH
BANDICOOT XS
Vivendi Universal
Il debutto su GBA del dingo griffato Sony. Gioco cortissimo ma ottima grafica. **71%**

CREATURES
Swing
Questo simulatore di vita artificiale ha una struttura decisamente ripetitiva ma emana un incredibile fascino bizzarroide. **80%**

CRUIS'N VELOCITY
Midway
Il divertimento offerto è solo una frazione infinitesimale di quello di GT Advance o Mario Kart Super Circuit. **38%**

DARK ARENA
THQ
Ottimo sparatutto in prima persona. Interessante per chi ha già completato i massacri di Ecks o Doom. **79%**

DEADLY SKIES
Konami
Konami sperimenta su GBA, ma i risultati sono piuttosto altalenanti e soprattutto noiosi. **66%**

DEFENDER
OF THE CROWN
Metro 3D
Una pietra miliare di Cinemaware arriva su GBA. Ma ormai è vecchio. **68%**

DENKI BLOCKS
Rage
Un puzzle game subdolamente acchiappante, tanto immediato da giocare quanto difficile da padroneggiare. Intrigante. **80%**

DEXTER'S LAB
BAM!
Un simpatico sparatutto "raccoglitutto" con una bella grafica isometrica. Non è Mario ma diverte.
60%

DOOM
Activision
Una versione incredibilmente fedele del papà degli FPS. In multiplayer diventa stellare.
89%

DROOPY'S OPEN TENNIS
LSP
Un onesto giochino di tennis dedicato più agli amanti del personaggio che altri.
75%

ESPN BASS TOURNAMENT
Konami
Il divertimento svanisce rapidamente, lasciandovi con un palmo di naso.
62%

Earthworm Jim: quando Dave Perry ci sapeva ancora fare...

DINOTOPA THE TIMESTONE PIRATES
TDK
Solo per i più piccoli. Gli altri preferiranno un qualsiasi Mario o gente simile.
68%

DOOM II
Activision
Vale più o meno lo stesso discorso fatto per il suo predecessore Doom I su Game Boy Advance.
85%

DUKE NUMEN ADVANCE
Take 2
Una buona riedizione di un classico che non passa mai di moda.
85%

ESPN FINAL ROUND GOLF 2002
Konami
Non male, ma senza sufficiente personalità da annoverarla tra i grandi classici.
62%

FILA DECATHLON
THQ
Richiesto il martellamento dei tasti alla vecchia maniera. Nel complesso, manca di sostanza.
65%

FROGGER'S ADVANCE THE GREAT QUEST
Konami
Stiamo seriamente organizzando una petizione per fermare Frogger.
39%

DISNEY'S LILO & STITCH
Ubi Soft
Un buon gioco d'azione basato sullo splendido cartone Disney. Divertente.
68%

DOWNFORCE
Titus
Nonostante un po' di pop-up il gioco si rivela più divertente del previsto. Ma non vi farà innamorare.
79%

EARTHWORM JIM
THQ
Praticamente lo stesso prodotto visto sulle macchine a 16-bit, impossibilità di salvare compresa.
85%

ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS
Konami
Il buon vecchio martellamento dei tasti. Livello di difficoltà elevato.
77%

FINAL FIGHT ONE
Ubi Soft
Un grande classico da sala giochi miniaturizzato per l'occasione. Si può fare un buon picchiaduro su GBA!
88%

FROGGER'S ADVENTURES TEMPLE OF THE FROG
Konami
La bella grafica e il gameplay immediato ne fanno un prodotto appetibile.
78%

DISNEY'S MAGICAL QUEST
Capcom
Direttamente dal Super Nintendo un buon gioco di piattaforme, ma difficile.
68%

DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU
Infogrames
Il primo GdR di Dragon Ball per GBA è un acquisto indispensabile per i fan.
79%

ECKS VS **SEVER**
BAM!
In singolo, è notevole, grazie alle splendide missioni. Il multiplayer invece è piuttosto abulico e insignificante.
85%

ESPN X GAMES SKATEBOARDING
Konami
Per metà godibile, per metà troppo vecchio stile. Peggio di Tony Hawk.
60%

FIRE PRO WRESTLING
BAM!
Centinaia di opzioni, modalità e tornei, più un fantastico multiplayer a quattro.
84%

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY
Nintendo
Un miglioramento della versione SNES. Un grande gioco, velocissimo.
92%

DISNEY'S PETER PAN RETURN TO NEVER LAND
Ubi Soft
Solo per veri fan disneyani. Le peripezie dell'eterno bambino. Un po' piatto.
62%

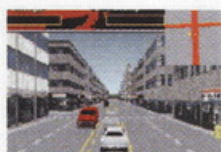
DRIVEN
BAM!
Questo racer isometrico è un'ottima alternativa ai classici presenti sul mercato. Ma dura un po' poco.
70%

ECKS VS **SEVER** 2
BAM!
Uno sparatutto quasi al livello di quello da casa, ma su GBA. Splendida la modalità multiplayer.
54%

EXTREME GHOSTBUSTERS
Wanadoo
Il solito giochino di contorno che non riesce davvero a divertire il giocatore.
45%

FLINTSTONES BIG TROUBLE IN BEDROCK
Swing
Orribile platform devastantemente ripetitivo, non guardatelo neanche!
23%

GAME & WATCH GALLERY ADVANCE
Nintendo
Una raccolta di celebri giochi G&W. Imperdibile per i "vecchi" amanti Nintendo.
79%

DONALD DUCK ADVANCE
Ubi Soft
Il platform di Paperino ha un'ottima grafica ma è sicuramente indirizzato ai più giovani.
69%

DRIVEN 2
Infogrames
Un gioco nato male e finito peggio. Tecnicamente è un disastro e non diverte davvero mai. Che peccato vedere Driver ridotto così.
31%

EGGO MANIA
Kemco
Una variante di Tetris con un "uomo-uovo". Merita un'occhiata per la sua minima solidità, ma rimane comunque un derivato.
69%

F-14 TOMCAT
THQ
Un simulatore di volo complesso, ben congegnato e intrigante. Certo che su Game Boy potreste giocare a qualcos'altro!
72%

FORTRESS
THQ
Goffa variante di Tetris, in cui sfruttate i blocchi per costruire un muro di protezione. Idea interessante ma fatta male.
64%

GEKIDO ADVANCE KINTARO'S REVENGE
LEADER
Dall'italianissima NAPS un picchiaduro affascinante ma a tratti troppo lento. Un vero peccato, alla prossima.
86%

Un (brutto e cattivo) omino del Leggo. Fatta paura?

HOT WHEELS BURNIN' RUBBER
THQ
Non può certo competere con Mario Kart. Eppure dell'attrattiva c'è. Ma poca.
72%

JACKIE CHAN ADVENTURES LEGEND OF THE DARK HAND
Activision
Procedete verso destra, picchiate i cattivi, fateli sparire, picchiate altri cattivi.
59%

KAO THE KANGAROO
Titus
Proprio quello di cui avevamo bisogno: un nuovo platform inutile.
29%

LADY SIA
TDK
Uno splendido look per un platform tutto azione. Pur con qualche difetto, è un gioco che merita attenzione.
70%

GO GO BECKHAM
Rage
Il calciatore più celebre d'Inghilterra in un divertente gioco di piattaforme e pallone. Da vedere.
65%

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP
THQ
Il primo e il migliore racer "realistico" per GBA. Valanghe di piste da sbloccare.
87%

HOT WHEELS VELOCITY X
THQ
Un discreto tentativo di portare su GBA il celebre mondo Hot Wheels.
75%

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS
THQ
Solo per fan, dato che è un giochino semplice e semplicistico, come tanti altri.
57%

KELLY SLATER'S PRO SURFER
Activision
Prendete Tony Hawk e infilatelo a vita in un "tubo" (d'acqua). Eccitante per poco.
69%

LEGO BIONICLE TALES OF THE TOHUNGA
Lego Mania
Niente di fenomenale, ma un titolo di notevole solidità. Buoni spunti umoristici.
73%

GODZILLA DOMINATION
Kemco
Un discreto picchiaduro sfasciatutto sull'onda dei vecchi King of the Monsters.
59%

GT ADVANCE 2
THQ
Un nuovo episodio dell'unica vera saga automobilistica per GBA. Inizia però a mostrare i suoi limiti.
82%

INSPECTOR GADGET ADVANCE MISSION
LSP
Il debutto dell'Ispettore Gadget non è orripilante, ma nemmeno folgorante.
65%

JONNY MOSELEY MAD TRIX
3DO
Banale e noioso gioco di sci con tricks incorporati, da eseguire su rampe.
59%

KING OF FIGHTERS EX
SNK
Un gioco realizzato in fretta e assolutamente al di sotto delle produzioni Capcom per GBA, poco da fare.
80%

LEGO FOOTBALL MANIA
Lego Mania
Più divertente da vedere (in quanto ridicolo) che da giocare. Statene alla larga.
19%

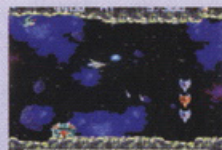
GOLDEN SUN
Vivendi Universal
Incredibile RPG che trae il meglio dalle caratteristiche del GBA. Con uno spessore tale da impressionare.
90%

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION
BBI
Altro picchiaduro convertito davvero malamente per la consolina Nintendo.
38%

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
Konami
Appariscente gioco di calcio che non riesce a eguagliare l'antenato per SNES.
70%

JURASSIC PARK III DINO ATTACK
Konami
I controlli orripilanti macchiano una godibile variazione sul tema dinosauri.
68%

KLONOA EMPIRE OF DREAMS
Konami
L'aspetto bambinesco nasconde in realtà un buon gioco platform-puzzle.
87%

LEGO ISLAND 2
Lego Mania
Niente di fenomenale, ma un titolo di notevole solidità. Non si rimane indifferenti a questa avventura.
73%

GRADIUS ADVANCE
Konami
Una gradita, er… riesumazione che fa impallidire molti altri sparatutto per GBA. La classe non è mai acqua.
90%

HARRY POTTER E LA CAMERA DEI SEGRETI
Electronic Arts
EA regala ai fan del maghetto inglese un gioco godibile e abbastanza vario.
86%

INVADER
Xicat
Shooter verticale sulla scia di Xevious. Gamma di armi ben concepita ma l'originalità è chiaramente pochina.
60%

JURASSIC PARK III DNA FACTOR
Konami
Bleah! Uno dei più tristi esempi di sfruttamento di un marchio visto sinora.
21%

KONAMI KRAZY RACERS
Konami
Giustamente "destituito" dal grande Mario Kart, KKR rimane un ottimo titolo.
83%

LEGO RACERS 2
Lego Mania
Immediato, divertente, e pieno di cose da fare. Solo che non è Mario Kart Special Circuit.
79%

GREMLINS STRIPE VS GIZMO
Wanadoo
Ripetitivo, breve, tecnicamente banale... Insomma un gioco come tanti altri e quindi inutile.
52%

HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE
Electronic Arts
Proprio come i libri: delle avventure intriganti piene di momenti da ricordare.
86%

IRIDION 3D
THQ
La bella grafica 3D lascia sgomenti, poi ci pensa la giocabilità a seminare sconforto. Se poi non fosse così difficile…
58%

JURASSIC PARK III PARK BUILDER
Konami
Questo titolo, ispirato a Theme Park è ben concepito e tosto da portare a termine.
78%

KURU KURU KURURIN
Nintendo
Uno stecchino ruota all'interno di labirinti aggrovigliatissimi, non fategli toccare le pareti. Geniale.
92%

MANIC MINER
Jester Interactive
Una riedizione di un gioco che ha fatto epoca, ma non si può mai salvare né esistono password. Troppo frustrante, purtroppo...
60%

MANIC RACERS ADVANCE
Konami
Una buona idea (Excitebike) realizzata davvero con poca voglia.
51%

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND
EA
Un vero disastro: i pixel si contano a occhio nudo e il divertimento dov'è?
22%

MIDWAY'S GREATEST ARCADE HITS
Midway
OK, a vederli fanno schifo, ma sono degli ottimi test attitudinali videoludici.
78%

MOTO RACER ADVANCE
Ubi Soft
Tecnicamente ricolmo di problemi, si dimostra anche poco divertente alla lunga.
61%

Mario Kart il è divertimento assicurato

MARIO KART SUPER CIRCUIT
Nintendo
Il gioco di kart più divertente di sempre. Degnissimo erede della grande saga.
96%

MEGAMAN BATTLE NETWORK
Infogrames
Prendete tutti gli elementi peggiori di un RPG uniteli al folklore di Megaman e...
35%

MIKE TYSON BOXING
Ubi Soft
Componente manageriale ininfluente e azione più che annacquata.
53%

NAMCO MUSEUM
Namco
Quattro giochi grandiosi per il loro tempo, cioè vent'anni fa. Ma almeno un minimo di restyling?
50%

PINBALL OF THE DEAD
Sega
Davvero un bel gioco di flipper da Sega, che riutilizza così la sua saga zombie.
92%

POWERPUFF GIRLS MOJO JOJO A-GO-GO
BAM!
Shooter a scorrimento orizzontale con le protagoniste del cartoon.
60%

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
Activision
Non diverte come Tony Hawk, ma Mat Hoffman è un gioco ben fatto.
73%

MEGAMAN ZERO
Capcom
La serie parallela di Megaman solo per GBA sa divertire alla grande i fan della serie. Ma solo loro.
86%

MONSTER FORCE
Vivendi Universal
Una rivisitazione di Gauntlet, divertente per un paio di pomeriggi, noioso a lungo andare.
58%

NO RULES GET PHAT
TDK
Avrà gli skateboard e un nome supercool, ma siamo a parsec di distanza da Hawk.
35%

PINK PANTHER PINKADELIC PURSUIT
Wanadoo
Un gioco davvero bello da vedere e caratteristico, ma troppo banale.
66%

PREHISTORIK MAN
Midway
Platform sul GBA ce ne sono a carrettate, ma il troglodita Sam ha qualche asso nella manica.
83%

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Activision
Ennesimo gioco dedicato agli sport estremi, anche lui divertente per poco.
69%

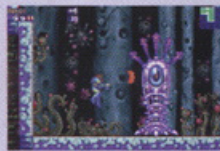
MEGAMAN BATTLE **NETWORK** 2
UBI SOFT
Torna Megaman nella serie spin-off che lo rinchiude in un mondo digitale.
60%

MONSTER INC
THQ
Da un grande film, un piccolo gioco a scorrimento laterale. Dopo cinque minuti viene facilmente a noia.
42%

PAC-MAN COLLECTION
Namco
Quattro variazioni di Pac-Man in una cartuccia. Un vero retro-gioiellino.
80%

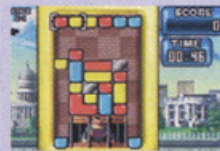
PITFALL THE MAYAN ADVENTURE
Activision
Altro remake nella media di un platform d'annata. Niente di particolare.
70%

PUYO PUYO
Sega
Un puzzle game a base di blob in caduta libera che funziona ma mostra gli anni. Già visto ma divertente.
75%

MECH PLATOON
Kemco
Un fantastico gioco di strategia secondo solo ad Advance Wars. Complesso senza essere noioso.
89%

METROID FUSION
Nintendo
Samus torna alla grandissima con un'avventura 2D che rivaleggia con il classicissimo Super Metroid.
93%

MORTAL KOMBAT ADVANCE
Midway
Una vera sciagura. Una serie rovinata. Fortuna che esiste Deadly Alliance.
23%

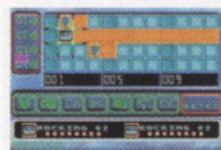
PHALANX
Kemco
La resurrezione di uno sparatutto 2D dei tempi andati. Non è nulla di sconvolgente, ma diverte.
81%

PLANET MONSTERS
Titus
Un ammazzatutti labirintico veloce e con le carte in regola. Non regge il confronto con Bomberman.
78%

RAMPAGE PUZZLE
Attack
Un buon concept sulla carta, che però all'atto pratico si rivela troppo contorto per essere divertente.
55%

MEDABOTS AX ROKUSHO VERSION
Ubi Soft
Di tutto un po': Pokémon, Advance Wars e Robot Wars, solo che non funziona come dovrebbe.
60%

MIDNIGHT CLUB STREET RACING
Rebellion
Poco stimolata l'abilità del giocatore, si va molto per tentativi. Una conversione blanda e inutile per GBA.
60%

MOTO GP
THQ
Le dueruote approdano sul GBA con metodo di controllo vecchio ma una fulminea sensazione di velocità. Merita un'occhiata.
68%

PINBALL ADVANCE
ZOO
Un flipper su GBA già è piuttosto strano, ma se tenete conto che è anche realizzato con grande imprecisione... Peccato.
40%

POCKET MUSIC
Rage
Non è come in sala di registrazione, ma è comunque un delizioso diversivo. Sei stili musicali per un massimo di 5 minuti di musica.
83%

RAYMAN ADVANCE
Ubi Soft
Grafica e animazioni sono tra le migliori viste sul GBA. Solo che la struttura di gioco non va al di là dello standard attuale.
80%

Cammy in una posa, erh, stilistica...

READY 2 RUMBLE
Round 2
Grafica scadente e gameplay approssimativo rendono questo titolo dimenticabile all'istante. **32%**

REIGN OF FIRE
BAM!
Qualche buona idea viene annegata in un mare di pressapochismo, la solita fine dei giochi tratti dai film. **57%**

RIPPING FRIENDS
THQ
Uno strano picchiaduro gioco d'azione che però annoia velocemente. **69%**

ROBOT WARS
ADVANCED DESTRUCTION
BBC Multimedia
Se adorate lo show televisivo è davvero ben fatto. Altrimenti... **70%**

ROCKET POWER
THE DREAM SCHEME
THQ
Questo platform con skateboard ha alcune buone idee, ma alla fine la noia prevale sul divertimento. **59%**

RUGRATS
CASTLE CAPERS
THQ
Un blastaggio mezzo fallito. Non si lascia giocare con piacere... **60%**

SCOOBY-DOO
CYBER CHASE
THQ
Non cattura molto lo spirito del cartoon, ma alcuni minigiochi sono divertenti. **54%**

SCOOBY-DOO
THE MOVIE
THQ
Già il film era largamente detestabile, ma il gioco lo supera in scioltezza. **86%**

SCARABEO
Ubi Soft
Non si possono usare parolacce ma tutto il resto sì. Buona riproduzione del gioco da tavolo. **75%**

SHAUN PALMER'S
PRO SNOWBOARDER
Activision
Non brutto, ma neanche grandioso. Con Tony Hawk in circolazione, quale sportivo estremo volete? **60%**

SHREK HASSLE
AT THE CASTLE
TDK
Buona grafica, ma per il resto il solito gioco tratto dal solito fim di successo. **58%**

SMUGGLER'S RUN
Take Two
Smuggler's Run senza multiplayer è come Mario senza il salto. Tirate voi le vostre conclusioni... **58%**

SNOOD
Digital Worldwide
È Bust-a-Move ma con gli Snoods (?). Il problema è che gli Snoods sono troppo grossi, e ingestibili. **58%**

SONIC ADVANCE
Sega
Un platform sgargiante e vivace, un capitolo studiato apposta per il GBA, con il riccio blu Da comprare. **85%**

SPEEDBALL 2
Wanadoo
Una conversione ben fatta ma è il gioco in sé a prestarsi poco al Game Boy Advance. Lacrimuccia... **70%**

SPIDER-MAN
MYSTERIO'S MENACE
Activision
Livelli splendidamente progettati, animazioni superbe, azione di prima qualità. Un must per GBA. **87%**

SPIDER-MAN
THE MOVIE
Activision
Divertente e appagante, riesce anche a coinvolgere i fan di Spider-Man. **78%**

SPONGEBOB SQUAREPANTS
SUPER SPONGE
THQ
Ora, a parte gli scherzi, davvero volete impersonare una spugna? **20%**

SPYRO
SEASONS OF ICE
Vivendi
Con la splendida grafica il buon Spyro si diverte a scorazzare qua e là. **85%**

SPYRO 2
SEASONS OF ICE
Vivendi
Il seguito di Spyro si dimostra all'altezza del discreto predecessore. **79%**

SSX TRICKY
Electronic Arts
Electronic Arts prova a portare di tutto su GBA e con SSX Tricky dimostra che non sempre è possibile. **64%**

STAR WARS ATTACK OF THE CLONES
THQ
Finalmente un bel gioco di Star Wars! No, ci siamo sbagliati, di nuovo scusate... Ormai ci rassegniamo. **65%**

STAR WARS JEDI POWER BATTLES
THQ
Finalmente un bel gioco di Star Wars! No, ci siamo sbagliati, scusate... **65%**

STAR WARS 2
NEW DROID ARMY
THQ
Un nuovo titolo dedicato a Star Wars. Trattasi di discreto gioco d'azione. **73%**

STAR X
BAM!
Esperimento assolutamente fallimentare di unire 3D, sparatutto e GBA. Da dimenticare a tutti i costi. **54%**

STEVEN GERRARD'S
TOTAL SOCCER 2002
Ubi Soft
Una sorta di incrocio tra Kick Off e Sensible Soccer, quindi divertente. **80%**

SUPER BLACK
BASS
Ubi Soft
Un gioco di pesca grezzo, però con qualche acuto "simulativo". Rispettabile. **60%**

SUPER
BUST-A-MOVE
Ubi Soft
Uno dei migliori puzzle game di sempre, soprattutto se giocato in due. Provatelo il prima possibile. **86%**

SUPER DODGEBALL
ADVANCE
Ubi Soft
La famosissima palla avvelenata che ai giapponesi piace tanto in videogioco. **85%**

SUPER GHOULS'N'
GHOST
Capcom
Difficilissimo, ma bellissimo. Sir Arthur al culmine della forma. Da provare. **85%**

SUPER MARIO
ADVANCE
Nintendo
Uno splendido platform che si discosta in modo interessante dagli altri Mario. **90%**

SUPER MARIO
ADVANCE 2
Nintendo
In poche parole, il più grande platform 2D della storia. Punto, a capo. **99%**

SUPER STREET
FIGHTER 2 X REVIVAL
Ubi Soft
Grande da giocare oggi come un tempo. È come avere l'originale da sala. **92%**

STREET FIGHTER
ALPHA 3
THQ
Imperdibile conversione di un gioco che è una vera e propria leggenda. Incredibile. **94%**

TANG TANG
Take 2
Un gioco di piattaforme a schermate fisse che non convince proprio nessuno. Avanti il prossimo. **69%**

THE MUMMY
Ubi Soft
Un buon esperimento sui giochi d'azione e avventura da parte di Ubi Soft Italia. Ben fatto! **86%**

TINY TOON ADVENTURES
WACKY STACKERS
Swing
Clone di Tetris, con un maiale in tuta da meccanico. Buono il multiplayer. **78%**

TONY HAWK'S
PRO SKATER 4
Activision
Il re dei giochi di skateboard si dimostra sempre il migliore nel suo campo. **99%**

Salutate Wario e ricordatevi di Wario Ware!

TEKKEN ADVANCE
Namco
Arrivando sul GBA, gli sprite hanno sostituito i poligoni. Certo che con la perdita del 3D... **69%**

THE SUM OF ALL FEARS
Ubi Soft
La struttura di Rainbow Six riutilizzata per un tie-in insipido di un film ridicolo. **70%**

TOM & JERRY
THE MAGIC RING
Ubi Soft
Correre furiosamente e colpire le persone con oggetti contundenti. Yuhu! **38%**

TOP GEAR GT
Kemco
Al contrario di Advance GT, non è nemmeno in 3D, per cui si fa giocare come un titolo GameBoy Color. **34%**

WARIO LAND 4
Nintendo
Il debutto di Wario sul GBA è una grande performance piattaformica, afflitta però da una facilità esagerata. **85%**

WWF ROAD TO
WRESTLEMANIA X8
THQ
Un gioco di wrestling davvero insipido e realizzato malamente nella grafica. **65%**

TETRIS WORLDS
THQ
Si tratta di Tetris, ma con fondali "da tutto il mondo" invece che sovietici e qualche piccola modifica. **56%**

THE WILD THORNBERRYS
CHIMP CHASE
THQ
Rilevamento di collisione incerto in questo platform della giungla. **54%**

TOMB RAIDER
THE PROPHECY
Ubi Soft
Lara Croft debutta malissimo su GBA, con un gioco noioso e ripetitivo. **65%**

TUROK EVOLUTION
Acclaim
Un buon sparatutto a scorrimento orizzontale caratterizzato anche da un'ottima veste grafica. **76%**

CHI VUOL ESSERE MILIONARIO?
Leader
Tutto il pathos di poter vincere un milione di euro, senza la possibilità di farlo. Alè! **67%**

WWF ROAD TO
WRESTLEMANIA
THQ
Road to Wrestlemania fa davvero impressione. Ma la giocabilità è disastrosa. **64%**

THE LAND THAT
TIME FORGOT
Swing
Platform totalmente inutile con i diritti di una vecchissima licenza. Perché? **21%**

THUNDERBIRDS
SCI
Gli amanti delle famose marionette sci-fi lo adoreranno. Gli altri vorranno giustamente dargli fuoco. **67%**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX ROGUE SPEAR
Ubi Soft
Nulla da dire, un ottimo titolo che riesce a calarvi nel mondo di Tom Clancy. **88%**

URBAN YETI
Telegames
Incredibile, un po' Grand Theft Auto, un po' gioco arcade d'annata. E tutto funziona quasi bene. **67%**

WINTER X GAMES
SNOWBOARDING 2
Konami
Ridicola animazione e controlli aggrovigliati ne fanno una vera delusione. **44%**

XXX
Activision
Un giochino divertente e longevo giusto quei due giorni che vi serviranno per completarlo. **64%**

IL SIGNORE DEGLI ANELLI
LA COMPAGNIA DELL'ANELLO
Vivendi
Vivendi confeziona un discreto gioco di ruolo ispirato alle opere di Tolkien. **60%**

TIGER WOODS
PGA TOUR GOLF
Electronic Arts
Un gioco chiaramente riadattato alla buona per il piccolo portatile Nintendo. **35%**

TONY HAWK'S
PRO SKATER 2
Activision
Tra i primi giochi a uscire per GBA, è ancora il miglior titolo di sport estremi. **90%**

VIRTUAL KASPAROV
Titus
Uno story mode e le apparizioni di Kasparov in persona bastano a inoculare del divertimento. Bella lì. **82%**

WOLFENSTEIN 3D
BAM!
Una conversione mal fatta e inutile, visto che esistono Doom e relativo seguito. Perché una scelta simile? **50%**

YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO ADVANCE 3
Nintendo
Solo Super Mario Advance 2 gli tiene (di poco) testa. Da giocare ASSOLUTAMENTE. **96%**

IL SIGNORE DEGLI ANELLI
LE DUE TORRI
Electronic Arts
La struttura di gioco funziona bene e diverte per i primi giorni, peccato che poi diventi troppo ripetitivo. **60%**

TINY TOON ADVENTURES
BUSTER'S BAD DREAM
Swing
Un gioco d'azione con una strana componente da picchiaduro di Treasure che non convince appieno. **68%**

TONY HAWK'S
PRO SKATER 3
Activision
Duro da digerire all'inizio. Ma quando inizierete a infilare grind e trick come se fossero noccioline... **93%**

V-RALLY 3
Infogrames
Una veste grafica d'eccezione non basta a farci dimenticare che è un po' limitato e facile. Comunque divertente. **79%**

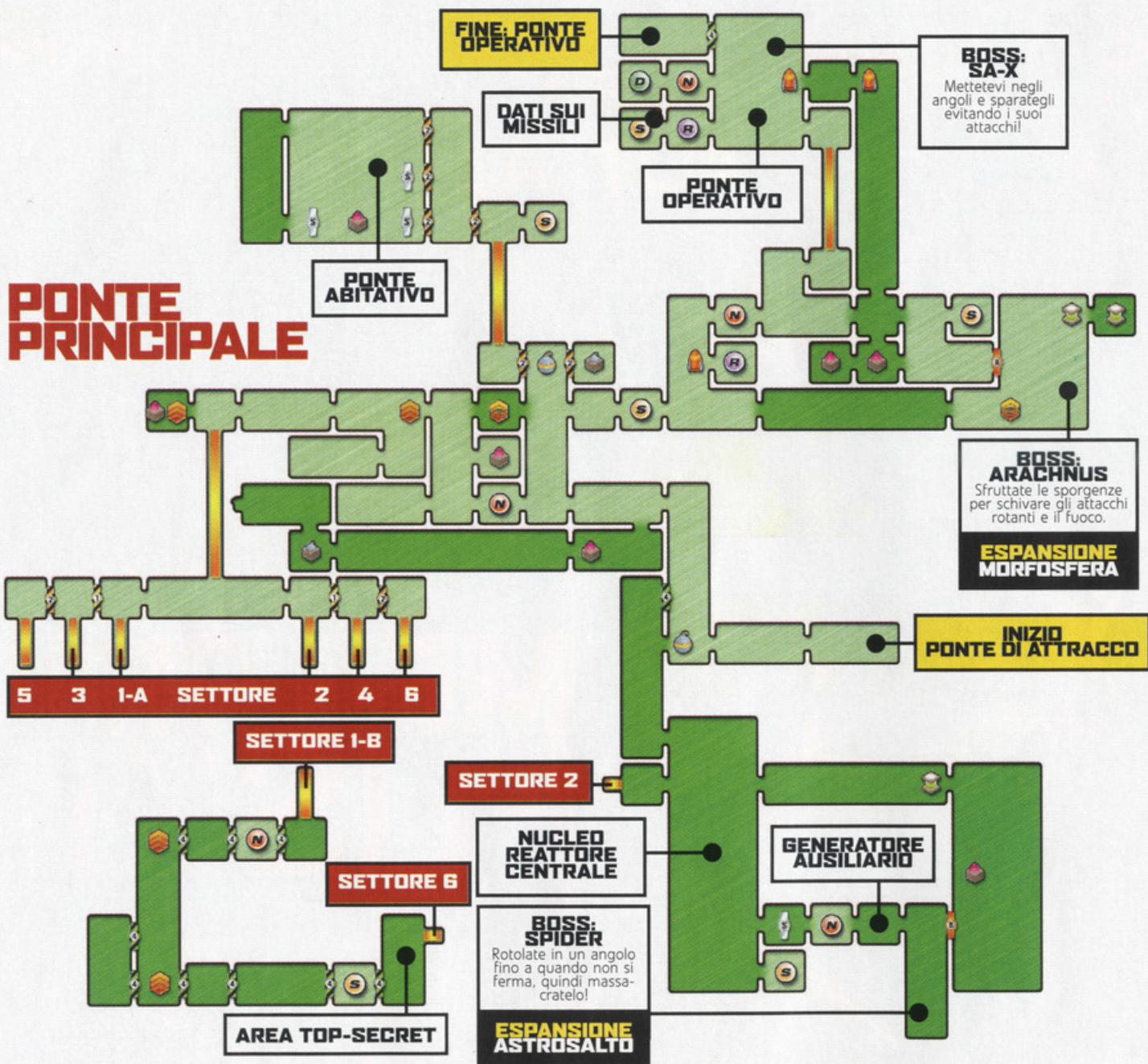
WORMS
WORLD PARTY
Nintendo
Il sempreverde Worms si dimostra ben fatto e divertente anche sul piccolo Game Boy Advance. **81%**

ZONE OF ENDERS
THE FIST OF MARS
Konami
Un incrocio tra un gioco strategico e un'avventura ambientato nel mondo anime di ZOE. **61%**

METROID FUSION

L'ultima avventura di Samus Aran non è esattamente una passeggiata di tutta tranquillità. Eccovi una raccolta di mappone per farvi dormire la notte e vivere in relax Metroid Fusion.

DI TUTTO E DI PIU'

Nelle prossime pagine vi forniamo tutte le mappe del gioco, ma ricordate che alcune sezioni non saranno accessibili fin da subito, necessitando di alcuni power up che devono essere raccolti precedentemente. Date quindi un'occhiata alla legenda a pagina 64 prima di intristirvi...

PONTE PRINCIPALE

FINE: PONTE OPERATIVO

DATI SUI MISSILI

BOSS: SA-X
Mettetevi negli angoli e sparategli evitando i suoi attacchi!

PONTE OPERATIVO

PONTE ABITATIVO

BOSS: ARACHNUS
Sfruttate le sporgenze per schivare gli attacchi rotanti e il fuoco.

ESPANSIONE MORFOSFERA

INIZIO PONTE DI ATTRACCO

5 3 1-A SETTORE 2 4 6

SETTORE 1-B

SETTORE 2

NUCLEO REATTORE CENTRALE

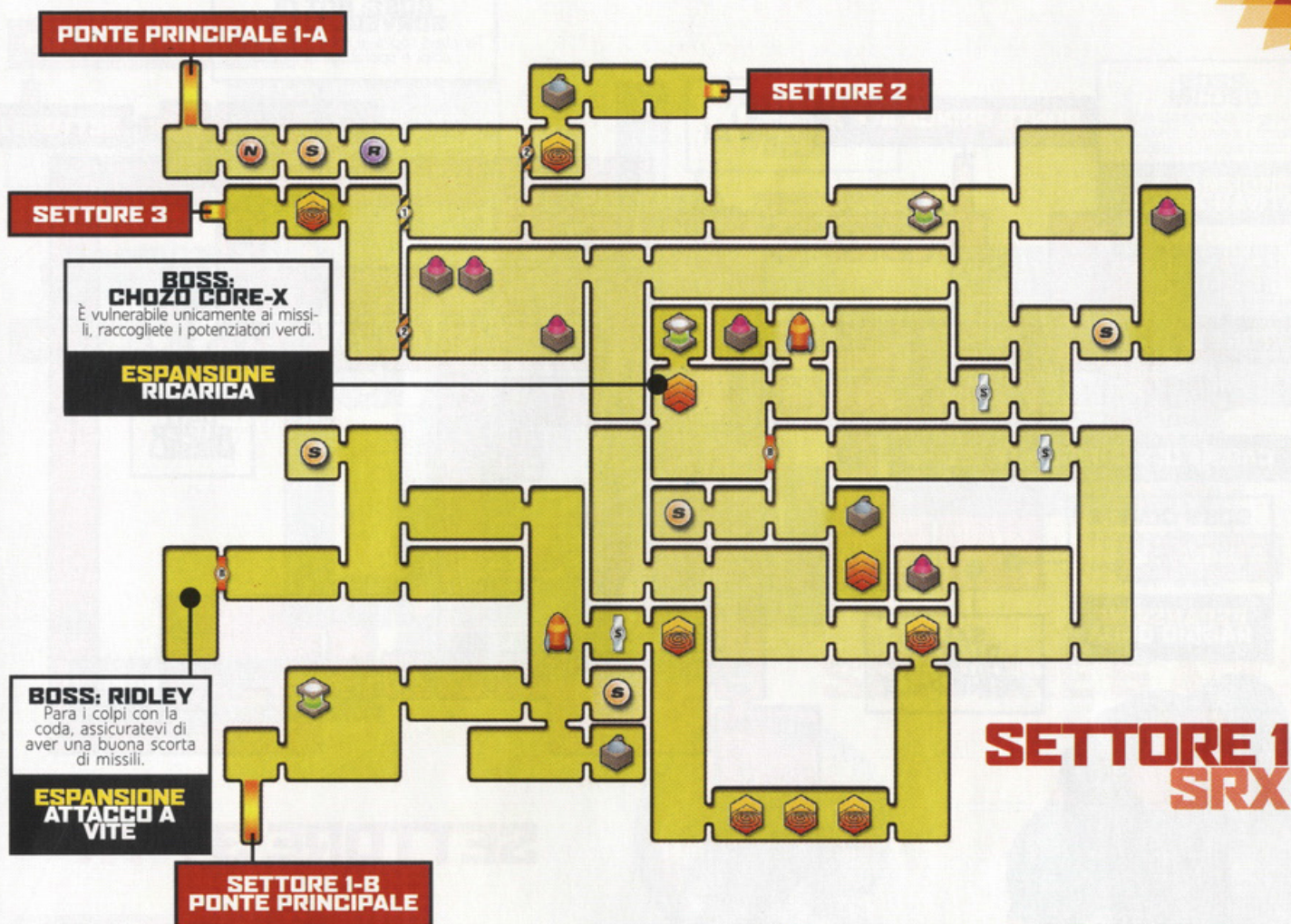
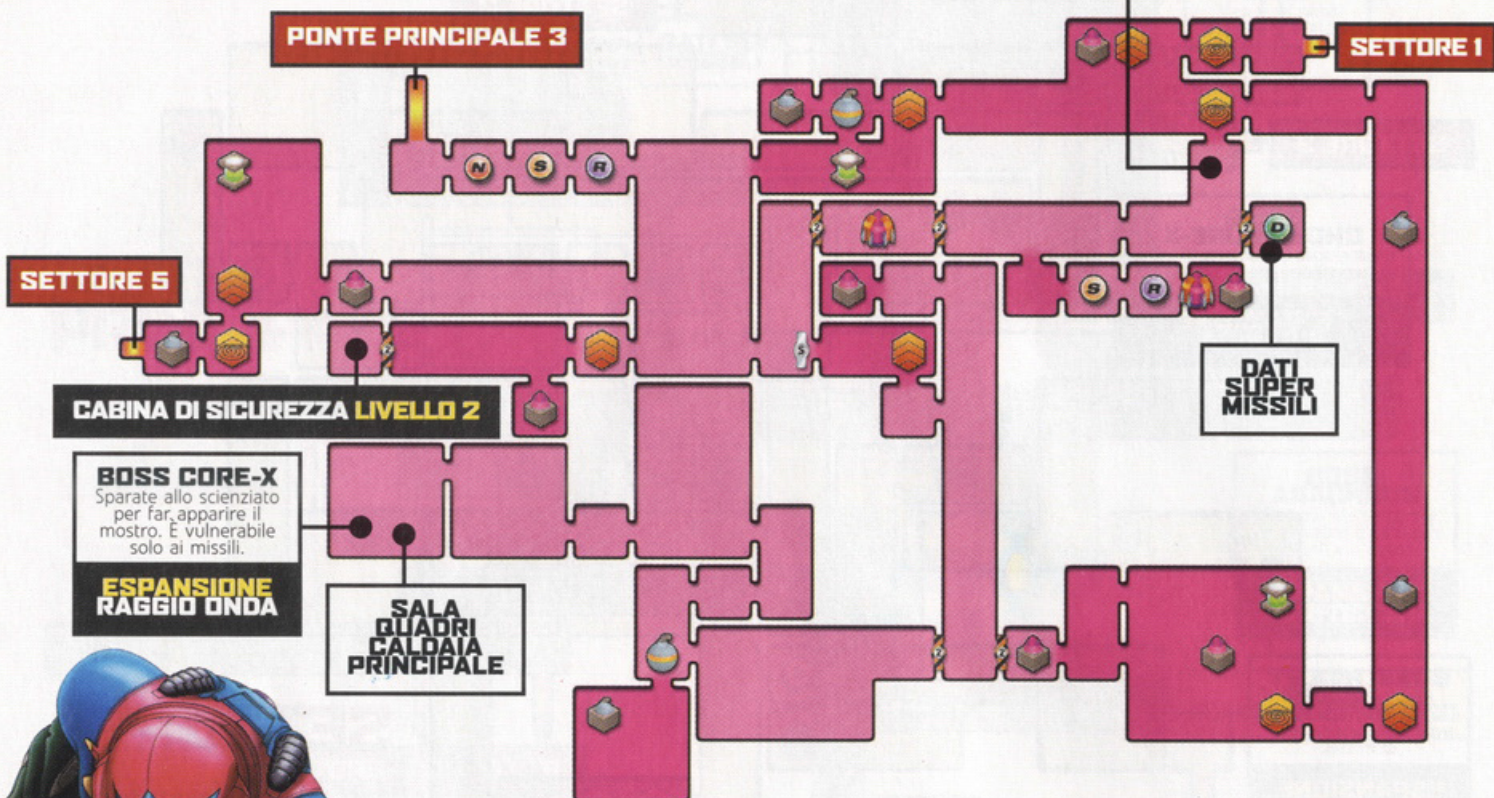
GENERATORE AUSILIARIO

SETTORE 6

BOSS: SPIDER
Rotolate in un angolo fino a quando non si ferma, quindi massacratelo!

ESPANSIONE ASTROSALTO

AREA TOP-SECRET

PONTE PRINCIPALE 1-A
SETTORE 2
SETTORE 3
BOSS: CHOZO CORE-X
È vulnerabile unicamente ai missili, raccogliete i potenziatori verdi.
ESPANSIONE RICARICA
BOSS: RIDLEY
Para i colpi con la coda, assicuratevi di aver una buona scorta di missili.
ESPANSIONE ATTACCO A VITE
SETTORE 1-B PONTE PRINCIPALE
SETTORE 1
SRX
CABINA DI SICUREZZA
LIVELLO 1
PONTE PRINCIPALE 2
SETTORE 4
SETTORE 4
DATI BOMBE
BOSS: VINE WALL
Sparate alla corolla ed evitate i fiori malvagi in acqua.
ESPANSIONE PLASMA
SETTORE 2
TRO
PONTE PRINCIPALE
BOSS: PARASSITA
Si accorcia quando gli sparate.
ESPANSIONE IPERSALTO E SFERASALTO

BOSS: BOT DI SORVEGLIANZA
Tenetevi sopra al robot per evitare i colpi e sparategli al centro.
PONTE PRINCIPALE 3
SETTORE 1
SETTORE 5
CABINA DI SICUREZZA LIVELLO 2
DATI SUPER MISSILI
BOSS CORE-X
Sparate allo scienziato per far apparire il mostro. È vulnerabile solo ai missili.
ESPANSIONE RAGGIO ONDA
SALA QUADRI CALDAIA PRINCIPALE
SETTORE 3 PYR
BOSS: SERRIS
Restate in un solo posto e sparate al momento giusto per sconfiggerlo.
ESPANSIONE SUPERCINESI
PONTE PRINCIPALE 4
UNITA' DI CONTROLLO POMPA
SETTORE 6
SETTORE 5
SETTORE 2
DATI PER I MISSILI A DIFFUSIONE
CABINA DI SICUREZZA LIVELLO 4
SETTORE 4 AQA

PONTE PRINCIPALE 5
DATI PER I MISSILI E LE GIGABOMBE GELO
BOSS: INCUBO
Quando cambia la gravità smettete di usare i missili e andate di raggio ricarica.
ESPANSIONE TUTA GRAVITA'
SETTORE 3
SETTORE 6
SETTORE 4
CABINA DI SICUREZZA LIVELLO 3
SETTORE 5 ARC
SETTORE 6 NOC
BOSS: BOT DI SORVEGLIANZA
Adesso può saltare più in alto e sfrutta dei missili a ricerca.
ESPANSIONE RAGGIO ONDA
PONTE PRINCIPALE 6
SETTORE 5
SETTORE 4
PONTE PRINCIPALE
BOSS: CORE-X
Usate il raggio ricarica per eliminare le bestie che gli fanno da scudo e poi inondatelo di missili.
ESPANSIONE TERMOTUTA
CLEAR TIME
1:40
YOUR RATE FOR COLLECTING ITEMS IS
100%
See you next mission

RIVISTA + DVD-VIDEO

La rivista indipendente che ti permette di gustare le ultimissime novità PlayStation™ 2!

ZELDA
A LINK TO THE PAST

Benvenuti in un'altra grande avventura targata Nintendo. The Legend of Zelda: A Link to the Past è una fedele riproduzione dello stupefacente classico per SNES. Il gioco è pieno zeppo di azione, mistero e avventura. Nella vostra ricerca del Potere Dorato, l'unica forza capace di riportare la pace nel mondo, dovrete affrontare migliaia di nemici ed esplorare luoghi incredibili. La vostra prima missione sarà salvare la Principessa Zelda da un tetro dungeon interno al castello, ma da qui in poi la vostra strada vi porterà verso pericoli sempre più grandi, fino all'ultimo confronto con Signore delle Tenebre stesso. Fortunatamente non sarete soli nella vostra missione. Vi imbatterete infatti in numerosi amici che vi offriranno consigli e oggetti, con cui costruirete un enorme inventario. Ognuno di questi strumenti sarà essenziale per il prosieguo dell'avventura, in ogni occasione siate sempre certi di conoscerne le caratteristiche. Ecco a voi la soluzione più completa di sempre di A Link to the Past!

CONTIENE

- Mappe complete di ogni dungeon!
- Soluzione completa passo-passo!
- Come battere ogni boss!
- Mappe dei mondi della Luce e delle Tenebre!
- Posizione di tutti i Frammenti di Cuore!
- Tattiche per battere ogni nemico!
- In più utilissimi trucchi e consigli!

TRUCCHI E CONSIGLI

Ecco qualche consiglio generale per affrontare al meglio A Link to the Past: fatene buon uso!

• Tutte le volte che incappate in un nuovo oggetto, provate a utilizzarlo in tutti i modi possibili. Normalmente ogni oggetto ha più di una funzione.
• Normalmente l'oggetto nascosto in un dungeon è la chiave per sconfiggerne il boss, o quantomeno per semplificare il combattimento.
• Fate e Api si possono conservare nelle Bottiglie dopo averle catturate con il Retino per Farfalle. In caso di morte prematura, una Fata automaticamente resusciterà Link con sette cuori di energia. Le Api invece attaccano i nemici.
• Evitate le veggenti. Di solito i loro consigli non valgono i soldi spesi.
• Osservate attentamente tutti i muri, molti di essi possono venire abbattuti con una bomba. Per sapere se un muro può essere distrutto, colpitelo con la spada, se è cavo farà un suono differente dal solito.
• Se siete bloccati in una stanza: primo, abbattete tutti i nemici. Secondo, cercate un interruttore nei dintorni; terzo, esaminate la stanza per trovare eventuali passaggi segreti.
• Di solito quattro torce spente adiacenti sono la chiave per passaggi segreti o attivano interruttori, se le vedete accendetele subito.
• A volte ci sono elementi invisibili all'interno di una stanza. Per vederli accendete una torcia o usate il potere del Medaglione dell'Etere.
• Bombe e blocchi possono essere gettati al di là di sottili paratie. Così facendo spesso si possono colpire oggetti normalmente irraggiungibili.
• Cercate di viaggiare sempre con un po' di denaro.
• Se vi serve una chiave, uccidete tutti i nemici e distruggete ogni vaso. Potrebbe essere nascosta.
• Non lasciate mai un dungeon senza averne aperto prima lo scrigno grande.
• Usate le mappe. Sono qui proprio per aiutarvi a uscire dai guai. Se non riuscite a capire come raggiungere un forziere o una porta, provate a guardare come i diversi piani di un dungeon si sovrappongono sulla mappa.
• Se lanciate una Bottiglia vuota in un laghetto fatato, si riempirà con della Pozione Magica.
• Usate lo Specchio Magico saggiamente, molti segreti sono legati al suo uso corretto.
• Se siete inesorabilmente bloccati in un dungeon, usate lo Specchio Magico per tornare all'ingresso e ripristinare oggetti e nemici. Questo è anche un ottimo sistema per ritornare rapidamente sui propri passi.
• Quando ottenete un nuovo oggetto, esplorate le nuove aree a cui dà accesso. Un singolo oggetto può aprire le porte di un intero nuovo mondo!

INVENTARIO

Nel gioco sono presenti moltissimi oggetti. Ognuno ha una differente funzione e può essere utilizzato in molte maniere. Eccovi la guida.

BOMBA: Le Bombe possono fare di tutto! Possono ferire nemici, attivare interruttori e aprire passaggi segreti in muri e pavimenti. Non potete assolutamente viaggiare senza!

LIBRO DI MUDORA: Questo antico libro è la chiave per decifrare l'antica lingua degli Hyliani. Serve per leggere alcune iscrizioni.

BOOMERANG: Il Boomerang può stordire nemici, attivare interruttori e raccogliere oggetti al posto vostro. Ce ne sono due: uno blu, normale, e uno magico capace di andare più lontano.

ARCO E FRECCE: È una potente arma a lungo raggio. Può utilizzare frecce di legno e d'argento; quelle d'argento sono segrete, ma necessarie per sconfiggere il Signore delle Tenebre.

RETINO PER FARFALLE: Donato dal ragazzino malato del Kakariko Villane, serve per catturare Api e Fate da conservare nelle Bottiglie. Può anche deviare alcuni proiettili.

BASTONE DI SOMARIA: Questo bastone crea blocchi magici che possono essere spostati e utilizzati per mantenere premuti alcuni interruttori. I blocchi possono essere usati anche come arma da lanciare contro i nemici.

BASTONE DI BYRNA: Questo magico artefatto è sia una potente arma di difesa che una buona arma di attacco. Ma usatelo con parsimonia, consuma velocemente la barra della magia.

OCARINA: Permette di muoversi velocemente su tutto il continente, ma per usarla dovrete trovare qualcuno desideroso di portarvi a spasso... Chissà chi potrebbe essere?

GUANTI: Sono necessari per sollevare blocchi e macigni. I Guanti della Forza servono per smuovere rocce verde chiaro, mentre i Guanti del Titano permettono di alzare i pesantissimi massi verde scuro.

ARPIONE: È l'oggetto più versatile di tutto il gioco! È un'arma, ma è anche l'unico mezzo con cui attraversare larghi strapiombi.

LANTERNA: La Lanterna illumina la strada in caverne particolarmente buie. Può anche essere utilizzata per accendere le torce nei dungeon e per dare fuoco agli arbusti.

BOTTIGLIE MAGICHE: Ci sono quattro Bottiglie nel gioco. Questi utili contenitori servono per conservare le Pozioni, ma anche Api e Fate si trovano a loro agio dentro le Bottiglie, in attesa di chissà che utilizzo futuro.

MANTELLO MAGICO: Questo Mantello vi può rendere invisibili e invincibili! Quando lo indossate nessuno può ferirvi, ma attenzione! Sugge alla barra della magia come un folle!

MARTELLO MAGICO: Serve per schiacciare i paletti che vi bloccano la strada. Tuttavia è anche un'arma molto potente, non archiviatelo come semplice "spianatore".

SPECCHIO MAGICO: Può riportarvi nel Mondo della Luce da ogni punto del Mondo delle Tenebre. In più, se in un dungeon la situazione si fa troppo "bollente", può anche riportarvi al suo ingresso.

POLVERE MAGICA: Questa polvere misteriosa può fare un sacco di cose! Provate a lanciarla su oggetti e nemici e scopritene gli effetti!

VESTE: È come un'armatura, e può ridurre la quantità di danni che vi viene inflitta. Quella blu assorbe metà del danno, quella rossa addirittura riduce i danni a un quarto!

MEDAGLIONE DELLA FIAMMA: Evoca il potere del fuoco. Una potente esplosione incenerirà ogni nemico sullo schermo!

MEDAGLIONE DELL'ETERE: L'utilizzo di questo medaglione evoca una fredda folata di vento polare. In più è necessario per aprire l'ingresso di un particolare dungeon...

MEDAGLIONE DEL SISMA: Con questa magia farete ballare i vostri nemici! Il Medaglione del Sisma scuote la terra con estrema violenza, e serve anche per aprire la porta di un certo dungeon...

PERLA LUNARE: Vi permette di muovervi nel Mondo delle Tenebre in forma umana. Senza di essa non potete fare praticamente nulla, per cui è bene trovarla al più presto!

FUNGO: Un fungo misterioso che cresce nel Bosco Perduto. Puzza come un frutto marcio, ma di certo qualcuno saprà cosa farci...

CALZARI DI PEGASO: Queste calzature vi permettono di correre molto velocemente, nonché di schiantarvi contro mostri e oggetti. Possono essere utili in molte situazioni diverse, per cui usateli ovunque potete!

POZIONI: Una Pozione può salvarvi la vita nei momenti critici, per cui tenetene sempre una a portata. La pozione rossa cura l'energia, quella verde restituisce magia, e quella blu porta al massimo entrambe le barre.

BACCHETTA DEL GHIACCIO: Può congelare i nemici! Usatelo contro nemici legati al fuoco per renderli del tutto inoffensivi!

BACCHETTA DEL FUOCO: Questo potente scettro può dar fuoco a moltissimi nemici. È una maledizione per i mostri legati al ghiaccio, e può anche accendere torce apparentemente irraggiungibili.

SCUDO: Vi protegge dagli attacchi nemici. Uno Scudo Magico può anche difendervi dal fuoco, ma per respingere la magia e i raggi più letali serve lo Scudo Riflettente.

PALA: Usate questo utile attrezzo per scavare buchi nel terreno. Chissà cosa potreste trovarci...

SPADA: È la vostra arma principale. Nel gioco ce ne sono quattro dai differenti livelli di forza: la Spada normale, la potente Spada dell'Eroe, una Spada Temprata e l'onnipotente Spada Dorata. Con la Spada Dorata in pugno nessuno sarà in grado di fermarvi!

PINNE DI ZORA
Vi serviranno per nuotare nelle acque più profonde. Alcuni luoghi sono raggiungibili solo a nuoto, è quindi saggio procurarsi queste utili Pinne il prima possibile.

NEMICI DEL MONDO DELLA LUCE

1 ARCIERE: Quando vi vede scappa per poi voltarsi e bersagliarvi di frecce. Provate a chiuderlo in un angolo per eliminarlo con più facilità.
2 SOLDATO CON CATENA: Questo duro avversario pattuglia la prigione della Principessa Zelda e la Torre del Castello. Fa molto male, per cui è meglio eliminarlo dalla distanza. Il Boomerang può stordirlo.
3 PIPISTRELLO: I pipistrelli vivono nei dungeon più tenebrosi e nelle caverne. Di solito attaccano in gruppo, ma sono piuttosto deboli.
4 SCHELETRO BLU: Un nemico debole, salta all'indietro se provate a colpirlo.
5 BUBBLE: Toccandovi questo spirito vagante succhia punti energia e magia. L'unico modo per sconfiggerlo è lanciargli addosso della Polvere Magica, trasformandolo così in una Fata.
6 GRANCHIO: I granchi si muovono verticalmente con grande lentezza, ma hanno un rapidissimo scatto laterale, per fortuna sono decisamente deboli.
7 ARRAMPICATORE: Molto debole, basta un singolo colpo di spada per eliminarlo.
8 CICLOPE VERDE: Questo nemico è molto forte e molto resistente, usate le frecce per eliminarlo facilmente.
9 CICLOPE ROSSO: Questo potente avversario può essere abbattuto solo con le frecce.
10 PESCE ELETTRICO: Da non toccare mai! Colpirlo con la spada significa ricevere una forte scossa elettrica, eliminatelo con le frecce o con un'altra arma a lungo raggio.
11 RINOCERONTE DI FUOCO: Questa creatura di tanto in tanto smette di sputare fiamme.
12 PIASTRELLE: In alcune stanze, le piastrelle possono sollevarsi e attaccarvi, sono piuttosto precise, per cui è inutile evitarle, aspettatele al varco ed eliminatele con un singolo colpo, sono molto fragili.
13 GARGOYLE: Questa piccola creatura è molto noiosa. Quando la colpite si pietrifica per qualche momento, e così facendo a volte finisce per intralciare il cammino.
14 LEEVER: Questo nemico si nasconde sotto la sabbia. Non è difficile da abbattere, ma attacca in gruppo.
15 MOLDORM: Questo verme si muove a casaccio ad una velocità fastidiosa. Colpitelo alla testa per eliminarlo.
16 OCTOBALLOON: Questo raro nemico fluttua tranquillo finchè non vi avvicinate troppo. A quel punto esplode rilasciando tanti Octoballoon più piccoli.
17 OCTOPUSPHERE: Questo nemico è molto resistente a meno che non usiate una spada davvero potente. Il modo migliore per sbarazzarsene consiste nel farlo cadere in qualche buco. Quelli rossi sono più forti e veloci di quelli blu.
18 OCTOROK: Questo polipetto si muove velocemente sputando piccole rocce.
19 VASO: Un fantasma che infesta il cimitero. Vola con ampi movimenti, ma può venire sconfitto con relativa facilità.
20 TOPO: Molto debole, potete eliminarlo con un singolo colpo di spada.
21 ROCCIA: Un indistruttibile macigno che cade dalla cima di Monte Morte. Fate del vostro meglio per evitarlo.
22 ROPE: Questo serpente si trova nel passaggio segreto del Castello di Hyrule. È più forte di topi e serpenti, e quando vi vede scatta rapidamente in avanti.
23 SANDCRAWLER: Spunta fuori dalle sabbie mobili lanciando palle di fuoco. Attenzione, le sabbie mobili possono immobilizzarvi se ci finite in mezzo.
24 UOMO SABBIA: Questo nemico vive sotto le sabbie del Deserto Mistero. Potete capire quando si avvicina osservandone gli occhi che spuntano dalla sabbia.
25 OCCHIO LASER: Uno dei nemici più tosti e potenti. Appena vi vede lancia un raggio laser da cui no potete difendervi, se non nascondendovi dietro un muro o un riparo.
26 SOLDATO: I soldati si trovano più o meno in tutta Hyrule. Attaccano con la spada e si difendono con lo scudo, colpiteli con qualsiasi cosa. I soldati blu sono più forti di quelli verdi.
27 SPARVIERO: Un uccello che cala su di voi dall'alto. Continua a girarvi intorno se manca il primo attacco.
28 SOLDATO CON LANCIA: Questo soldato rosso usa una lancia al posto della spada.
29 STATUA DI PIETRA: Potete incontrarla solo vicino al Palazzo dell'Est. Questo nemico si anima solo se vi avvicinate troppo. Cercate di non combatterci, è piuttosto forte.
30 TEKTITE: Un ragno che vive sul Monte Morte. Non fa nient'altro che saltare intorno insensatamente.
31 AVVOLTOIO: Gli avvoltoi volano in cerchio attorno a Link. Sono molto difficili da colpire, per cui la cosa migliore è lasciarli in pace.
32 ZORA: Un mostro acquatico che spunta dall'acqua e lancia palle di fuoco. Può anche muoversi nell'acqua bassa. Lo scudo piccolo non può parare il fuoco degli Zora.

NEMICI DEL MONDO DELLE TENEBRE

1 GELATINA BLU: Questo mostro è molto debole, ma emette periodicamente dell'elettricità, e può ferirvi se lo toccate mentre è elettrificato. Potete eliminarlo in sicurezza usando armi a lungo raggio.
2 GELATINA ROSSA: Identica alla controparte blu, ma quando la colpite si sdoppia in due mostri più piccoli.
3 CICLOPE CON BOMBA: Questo grande e resistente mostro vaga senza meta lanciando pericolose bombe. Lasciatelo in pace, è capace di sopportare davvero molti colpi.
4 BOUNCER: Questo mostro diventa più piccolo man mano che lo colpite. Dopo il primo colpo, mirate alla testa per eliminarlo rapidamente.
5 INSETTO: Un insetto verde, molto facile da uccidere.
6 CATEGNACCIO: Questo nemico è invincibile e fa anche molto male. Periodicamente si slancia verso di voi con un rapido movimento. Cercate di non entrare nel suo raggio d'azione.
7 ZORA OSCURO: Uno Zora mutato.
8 SERPENTE DI FUOCO: Non lo potete sconfiggere. Semplicemente statene alla larga.
9 FLOOR MASTER: Se sentite una specie di "flop" muovetevi subito! Il Floor Master sta per cadere dal soffitto per prendervi. Se ci riesce vi riporta all'ultima porta del dungeon che avete attraversato.
10 OCCHIO VOLANTE: Si comporta come un pipistrello.
11 MINOTAURO CON FORCONE: Una specie di minotauro armato di forca.
12 MINOTAURO CON LANCIA: Come un Minotauro con Forcone, ma armato di lancia.
13 TRAPPOLA GIGANTE: Questa enorme trappola scatta verso di voi non appena attraversate la sua linea di movimento.
14 GIBDO: Questa resistente mummia sopporta moltissimi colpi prima di cadere, ma se avete la Bacchetta del Fuoco potete abbatterla con una singola fiammata.
15 BAG VERDE: Anche se piccolo è un mostro pericoloso, cercate di evitarlo.
16 GORIYA VERDE: Un mostro che mima i vostri movimenti.
17 H2O: Questa creatura acquatica esce dall'acqua, rimbalza sui muri e si rituffa.
18 ELMASAURO: Questo piccolo dinosauro non può essere colpito frontalmente a causa dell'elmo che lo protegge.
19 UCCELLO CORNUTO: Si comporta come un avvoltoio.
20 UOMO CAVALLO: Un uomo con la testa di cavallo, quelli rossi possono sputare fuoco.
21 UOMO GHIACCIO: L'unica arma con cui si può uccidere questo mostro è la Bacchetta del Fuoco. Attenzione, i suoi movimenti verticali sono molto veloci.
22 SPETTRO GELATINOSO: Questo mostro ha un nucleo rosso, che diventa vulnerabile quando si allontana dal resto del corpo traslucido.
23 OCCHIO LASER: Questo mostro molto pericoloso non può essere distrutto. Potete solo parare i suoi raggi con lo Scudo Riflettente.
24 LICKER: Questa creatura può allungare la lingua e rubare uno dei vostri oggetti.
25 LYNEL: Un centauro che vive sul Monte Morte. Sputa fuoco.
26 PIANTA CARNIVORA: Questo mostro salta casualmente in giro, state attenti perché fa male.
27 VERME DI PALUDE: Questo mostro vive solo nella Malapalude, è piuttosto innocuo, per cui lasciatelo pure stare.
28 MOBLIN: Questo mostro gira brandendo una lancia, è molto debole.
29 OCTOPUS: Molto simile a un Octorok.
30 PINGUINO: Questo nemico vive solo nel Forte Ghiaccio e può scivolare sul ghiaccio verso di voi. Con l'Arpione potete eliminarlo all'istante.
31 GORIYA ROSSO: Solo le frecce possono sconfiggerlo, sputa fuoco quando vi guarda direttamente.
32 SCHELETRO ROSSO: Evita i vostri attacchi e tira ossa.
33 TESCHIO: Giace sul terreno, simile a un normale teschio di pietra. Si anima se toccato.
34 CAVALIERE STALFOS: Va in pezzi quando viene colpito, ma in una manciata di secondi è di nuovo in piedi pronto a colpire. Il modo migliore per eliminarlo è stordirlo e poi usare una bomba quando è a terra.
35 LADRO: Vive nel Villaggio del Mondo delle Tenebre. È invincibile, ma se vi tocca, un sacco di vostri oggetti finiranno per terra, e lui cercherà di rubarli.
36 TARTARUGA: Dovete colpire questo mostro con il Martello Magico per ribaltarlo sul dorso, esponendo così la parte più fragile della sua corazza; il dorso è impenetrabile.
37 ARRAMPICATORE ACQUATICO: Un mostro che spunta fuori dalle grate sui muri del Dedalo d'Acqua.
38 MOSCA D'ACQUA: Il nemico più comune del Dedalo d'Acqua.
39 WIZROBE: Questo mago appare e scompare continuamente, lanciando magie quando si trova in forma solida. Con lo Scudo Riflettente potete respingere i suoi colpi.
40 ZOL: Una creatura gelatinosa che attende il vostro passaggio nascosta sotto il pavimento. L'Arpione può ucciderla anche quando è nascosta.

TORRE DI HERA
TORRE DEL CASTELLO
CASTELLO DI HYRULE
CASTELLO DI SABBIA

MONDO DELLA LUCE

PARTE 1

1. Quando vostro zio lascia la casa, scendete dal letto e recuperate la Lanterna dallo scrigno.
2. Raggiungete il Castello di Hyrule e dirigetevi a destra. Sollevate l'arbusto solitario alla fine della strada e cadete nel pozzo per recuperare Spada e Scudo dallo zio. Uscite dal passaggio segreto ed entrate nel Castello di Hyrule.

GUIDA DEL CASTELLO DI HYRULE pag.76

3. Prima di uscire dal Tempio, aprite lo scrigno per recuperare un Frammento di Cuore. Adesso andate nell'area del Palazzo dell'Est e cercate il nascondiglio di Sahasrahla. Dopo entrate nel Palazzo dell'Est.

GUIDA DEL PALAZZO DELL'EST pag. 78

4. Ritornate da Sahasrahla con l'Amuleto e lui vi darà i Calzari di Pegaso.
5. Nella Libreria del Villaggio Kakariko, schiantatevi in corsa contro lo scaffale e recuperate il Libro di Mudora.
6. Nel Villaggio, entrate nel bar dalla porta sul retro per recuperare una Bottiglia Magica. Fate una visita al ragazzino malato e prendete il Retino per Farfalle. Quindi comprate un'altra Bottiglia Magica dal mercante.
7. Nel Bosco Perduto recuperate il Fungo.
8. Portate il Fungo alla Strega.
9. Andate alla spiaggia a nord-est del Lago Hylia e usate una Bomba per accedere a una caverna segreta: Bacchetta del Ghiaccio.
10. Andate al Deserto Mistero e visitate Sahasrahla nella sua caverna.
11. Andate all'ingresso del Castello di Sabbia e usate il Libro di Mudora di fronte al monolito per accedere al dungeon.

GUIDA DEL CASTELLLO DI SABBIA pag. 79

12. Ritornate dalla Strega e prendete la Polvere Magica. Sollevate il masso vicino alla tenda e recatevi alle Cascate di Zora.
13. Andate dal Re Zora e comprate le Pinne.
14. Andate alla Cascata delle Brame e lanciate il Boomerang e lo Scudo nelle sue acque e...
15. Visitate lo Stagno della Felicità al centro del Lago Hylia per incrementare il limite massimo di Bombe e Frecce.
16. Nuotate a nord-est dello Stagno della Felicità e passate sotto il ponte. Troverete un uomo che vi darà un'altra Bottiglia Magica.
17. Andate a est del Bosco Perduto e sollevate la grande roccia vicino all'ingresso della caverna. Entrateci e aiutate il vecchietto a ritornare a casa, in cambio vi darà lo Specchio Magico.
18. Andate in cima alla montagna e usate il teletrasporto. Nel Mondo delle Tenebre fermatevi sul segno della Roccia Spettacolare e usate lo Specchio Magico. Entrate nella Torre di Hera.

GUIDA DELLA TORRE DI HERA pag. 80

19. Andate nel Bosco Perduto ed entrate nel tronco cavo ad ovest. Recuperate la Spada dell'Eroe dalla roccia. Sulla strada del ritorno riceverete un messaggio dal Saggio, recatevi al Tempio per parlare con lui.
20. Entrate nel Castello di Hyrule e uscite da una delle uscite laterali a sud. Spezzate il sigillo della Torre del Castello ed entrateci.

GUIDA DELLA TORRE DEL CASTELLO pag. 81

GUIDA DEL MONDO DELLE TENEBRE pag. 73

PARTE 2

21. Scavate con la Pala nel Bosco Spiritato per l'Ocarina, quindi suonate lo strumento di fronte al galletto segnavento nel Villaggio Kakariko.
22. Andate fino alla zona del fabbro e usate il Martello Magico sui pali per accedere alla caverna. All'interno usate la Polvere Magica sulla coppa.
23. Andate fino al Monte Morte e usate il teletrasporto. Saltate ed entrate nella caverna. Raccogliete il Bastone di Byrna e teletrasportatevi sulla cima della montagna.
24. Andate a ovest della Torre di Hera e usate il Libro di Mudora sul monolito per ottenere il Medaglione dell'Etere.

FRAMMENTI DI CUORE – MONDO DELLA LUCE

#1: Usate una Bomba sul muro all'interno della casa. All'esterno parlate con la donna e completate la corsa in meno di 15sec.
#2: A Kakariko, buttatevi nel buco vicino alla caverna e usate una Bomba sul muro all'interno.
#3: A Kakariko usate una Bomba sul muro della casa dal tetto verde.
#4: Nel Bosco Perduto cercate un gruppo 3x3 di arbusti, tagliate quello centrale e cadete nel buco.
#5: Corrette addosso alla pila di massi vicina al Tempio ed entrate nella caverna.
#6: Entrate nell'edificio nella palude e andate nella seconda stanza. Tirate la leva a destra e uscite per trovare il Frammento.
#7: Nel Deserto Mistero andate alla caverna e usate una bomba sul muro a sud dove vive Sahasrahla.
#8: Quando uscite dal Castello di Sabbia dall'uscita sud-ovest, continuate verso sud per un Frammento.
#9: Dopo aver preso le Pinne di Zora, nuotate a sud e andate a ovest verso l'area recintata.
#10: Lanciatevi giù dallo strapiombo a sud della caverna sul Monte Morte ed entrate nella caverna che troverete. Esploratela per trovare un Frammento.
#11: Questo Frammento si trova sulla cima della Roccia Spettacolare prima di entrare nella Torre di Hera.
#12: Nel Mondo delle Tenebre, dal Forte Ghiaccio muovetevi verso ovest fino a un circolo di pietre. Usate lo Specchio Magico per trovare una caverna con un Frammento.
#13: Nel Mondo delle Tenebre, andate a sud e a ovest del Boschetto Spiritato, quindi usate lo Specchio Magico per trovare una caverna con un Frammento.
#14: Dopo aver avuto accesso al Mondo delle Tenebre, andate alla capanna dei taglialegna e correte contro l'albero strano. Buttatevi giù per il Frammento.
#15: Nel cimitero nel Mondo delle Tenebre, salite la scala sul retro e usate lo Specchio Magico per raggiungere una caverna con un Frammento.
#16: Andate nell'angolo nord-est della Malapalude e usate lo Specchio Magico. Sollevate il macigno verde e...
#17: A ovest della Rocca Tartaruga c'è un passaggio segreto sotto un masso. Entrate, attraversate il ponte invisibile (l'Etere aiuta...) e usate le Bombe per sbucare su di un'isola. Usate lo Specchio Magico per recuperare un Frammento.

BOSCO D'OSSA
TORRE DI GANON
TANA DEI LADRONI
MALAPALUDE
DEDALO D'ACQUA

MONDO DELLE TENEBRE

PARTE 1

1. Siete sulla cima della Piramide. Andate al Palazzo Cupo.
2. Seguite le frecce verso l'area nascosta dai rampicanti. Quando ne sarete usciti incontrerete Kiki, pagatelo affinché vi segua all'entrata del Palazzo, quindi dategli altre 100 Rupie per fargli aprire l'ingresso.

GUIDA DEL PALAZZO CUPO pag. 82

3. Andate al ponte a ovest del Palazzo Cupo e usate il Martello per attraversarlo e raggiungere il Boschetto Spiritato.
4. Parlate con il vecchietto per avere la Pala, quindi ritornate nel Mondo della Luce.

GUIDA DEL MONDO DELLA LUCE pag. 73

PARTE 2

5. Andate al confine ovest della palude a sud e usate lo Specchio Magico per recuperare il Medaglione della Fiamma.
6. Andate all'esterno del Dedalo d'Acqua e usate lo Specchio Magico. Entrate nell'edificio e tirate la leva a destra per svuotare la palude. Ritornate nel Mondo delle Tenebre ed entrate nel Dedalo d'Acqua.

GUIDA DEL DEDALO D'ACQUA pag. 83

7. Andate a nord nell'area sotto Monte Morte. Tirate un oggetto nel circolo di pietre per avere il Medaglione del Sisma.
8. Usate l'Arpione per raggiungere il cimitero, avvicinatevi alla pila di rocce in alto a destra e teletrasportatevi nel Mondo della Luce. Corrente contro la lapide per aprire un passaggio, ecco il Mantello Magico.
9. Recatevi nel Bosco d'Ossa.

GUIDA DEL BOSCO D'OSSA pag. 85

10. Andate alla statua del Gargoyle e tirate la sua forca per accedere alla Tana dei Ladroni.

GUIDA ALLA TANA DEI LADRONI pag. 86

11. Andate a sud del villaggio e liberate la rana. Portatela dal fabbro nel Mondo della Luce e fatevi forgiare la Spada dai nani.
12. Andate nel Mondo delle Tenebre e troverete uno scrigno nella casa dei fabbri. Portatelo fino all'uomo vicino al Deserto Mistero, vi darà una Bottiglia Magica.
13. Andate sull'isola al centro del lago Hylia nel Mondo della Luce e sollevate la pietra verde per trovare un teletrasporto, che vi porterà a Forte Ghiaccio.

GUIDA DI FORTE GHIACCIO pag. 87

14. Andate nel Mondo della Luce e usate l'Ocarina, recatevi alla locazione 6 e sollevate il masso verde per un teletrasporto per Malapalude.
15. Usate il Medaglione dell'Etere di fronte al palazzo per aprirlo.

GUIDA DI MALAPALUDE pag. 89

16. Comprate una Super Bomba al negozio di Bombe e portatela fino al muro crepato della Piramide. Distruggete il muro ed entrate nella stanza segreta. Lanciate l'Arco e la Spada nell'acqua e....
17. Andate sulla cima di Monte Morte nel Mondo della Luce e dalla Torre di Hera proseguite vero est. Sulla collina in fondo alla strada, schiacciate i pali in senso antiorario partendo da quello in basso a destra per rivelare un teletrasporto.
18. Usate il Medaglione del Sisma sul simbolo e la Rocca Tartaruga si aprirà. Entrateci.

GUIDA DELLA ROCCA TARTARUGA pag. 90

19. Andate alla Torre di Ganon, i cristalli l'apriranno per voi.

GUIDA DELLA TORRE DI GANON pag. 92

20. Il pipistrello si schianterà sulla cima della Piramide. Prima di buttarvi nel buco siate certi di avere un sacco di Fate o di Pozioni, nonché l'energia al massimo. Quindi, entrate nella Piramide.

LA PIRAMIDE

Inizia lo scontro finale contro Ganon. Prima Ganon ruoterà la sua forca, quindi la lancerà come un boomerang quando si teletrasporterà. Colpitelo ripetutamente con la Spada quando è nella sua forma solida. Dopo un po' di colpi, Ganon inizierà a lanciare delle palle di fuoco che si trasformano in pipistrelli. Poiché fanno molto male, fate del vostro meglio per evitarli. Nel frattempo continuate a colpirlo con la Spada, solo non stategli troppo vicino quando lancia le palle di fuoco. Dopo che lo avrete colpito abbastanza, Ganon inizierà a distruggere i bordi della stanza dopo ogni colpo che gli darete. Una volta distrutti, Ganon passerà a una nuova tecnica. D'ora in poi state attenti a non cadere nei buchi, se dovesse succedere sarete obbligati a uscire dalla Piramide e a ricominciare daccapo il combattimento. Presto le torce nella stanza si esauriranno, rendendo Ganon invisibile. Usate la Lanterna o la Bacchetta del Fuoco per riaccenderle e continuate a colpire Ganon con la Spada. Dopo essere stato colpito, Ganon diventerà blu e rimarrà bloccato, colpitelo con una Freccia d'Argento. Ripetete l'operazione fino a colpire Ganon con quattro frecce, a quel punto morirà definitivamente. Camminate verso l'alto e godetevi l'eccellente sequenza finale!

FRAMMENTI DI CUORE – MONDO DELLE TENEBRE

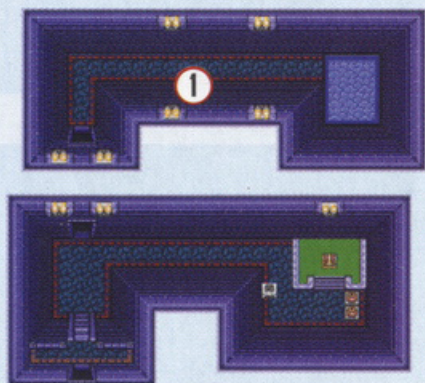
#1: Sulla Piramide, seguite il percorso dal Palazzo della Quadrispada per recuperare questo pezzo.
#2: Andate a ovest del Boschetto Spiritato e pagate 80 Rupie al vecchietto per scavare. Scavate finchè non trovate un Frammento.
#3: Entrate nella caverna a est del Bosco d'Ossa e usate il Mantello Magico per il Frammento al secondo piano.
#4: Nel Villaggio nel Mondo delle Tenebre, entrate nella casa con il simbolo dello scrigno. Continuate a partecipare al gioco fino al ritrovamento.
#5: Nel Villaggio vicino alla casa abbandonata del fabbro, schiacciate i paletti con il Martello Magico e una caverna si aprirà.
#6: Nella Malapalude, entrate nell'edificio a sinistra.
#7: In Rocca Tartaruga usate l'uscita nella stanza con lo scrigno grande, e poi lo Specchio Magico per raggiungere una caverna dove è nasc

CASTELLO DI HYRULE

Assalto al castello! La Principessa Zelda è stata catturata! Vai, Link!

☆ È piuttosto difficoltoso muoversi in un dungeon al buio. Per fortuna abbiamo acceso la luce sulle nostre mappe!

Il Castello di Hyrule è una buona introduzione al classico stile dei dungeon di Zelda. Vi incontrerete molti soldati e anche alcuni mostri. Il percorso è lineare e l'obiettivo chiaro: trovare la Principessa Zelda e scappare! Usate il Castello come un terreno di prova e imparate come attaccare e scappare con successo. E, soprattutto, guardate ovunque in cerca di indizi, chissà cosa potreste trovare!

1 Cadendo nel pozzo vi ritroverete in un passaggio segreto, parlate con vostro zio e recuperate così la Spada.

2 Rientrate nel Castello dalla porta principale, dal salone centrale muovetevi a sinistra, seguendo la strada fino alle scale che portano verso il basso.

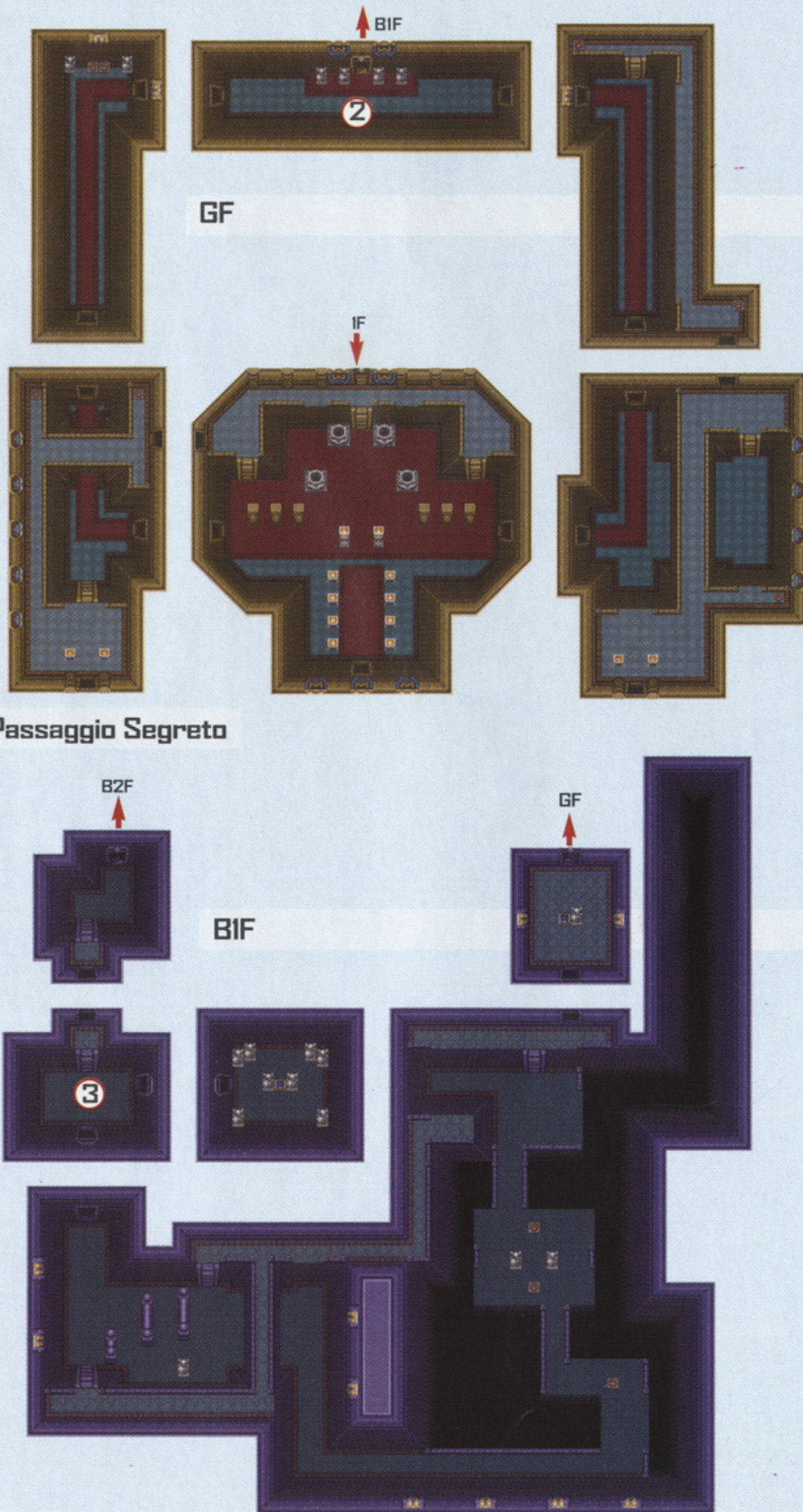
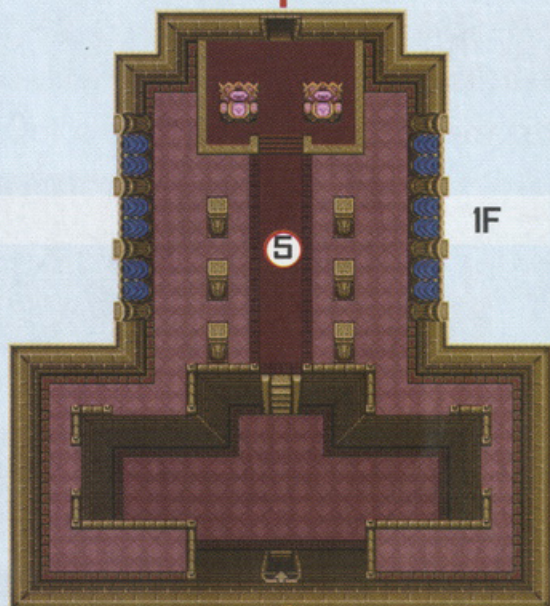
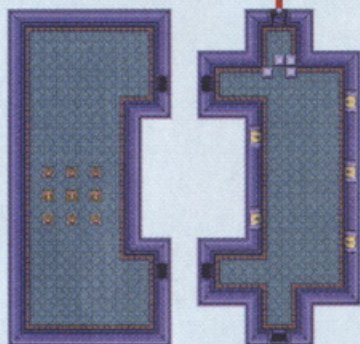
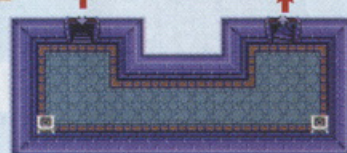
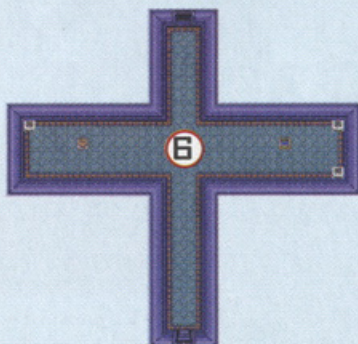
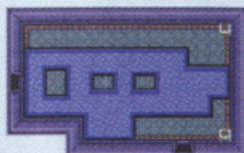
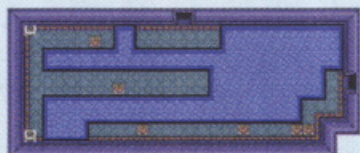
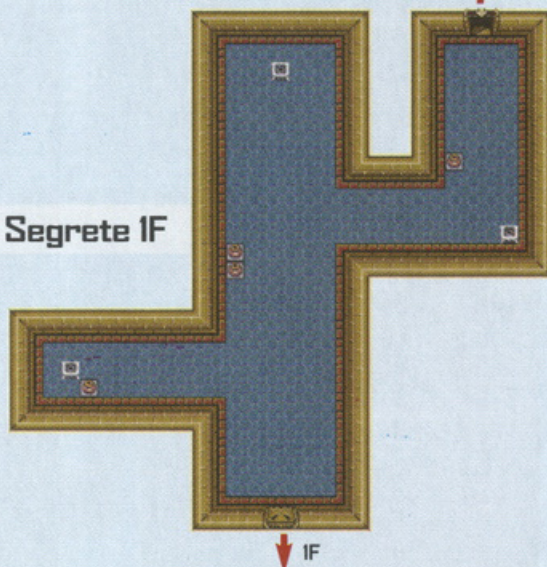
3 Uccidete il soldato nella stanza per sbloccare le porte. Andate a destra e sconfiggete la guardia per recuperare la Chiave per la porta nella stanza precedente. Inoltre aprite lo scrigno per ottenere il Boomerang.

4 Dovete sconfiggere il soldato armato di catena per recuperare la Chiave Grande necessaria per salvare Zelda. Potete stordirlo con il Boomerang e poi colpirlo con la Spada. Per semplificarvi la vita, potete lanciare addosso al soldato i vasi della stanza, causano molto più danno della vostra Spada.

5 Dopo aver salvato Zelda, portatela alla stanza del trono. Quando ve lo dice, spingete verso destra la decorazione dietro il trono. Si aprirà un passaggio segreto.

6 All'incrocio andate a destra e aprite lo scrigno per ottenere una Chiave. Usatela sulla porta chiusa più avanti.

7 Uccidete tutti i nemici che si trovano nella stanza, un topo ha la Chiave necessaria per aprire la porta.

8 Manca solo una stanza! Andate alla leva a destra e tiratela indietro per aprire la porta a sud. Ora potete accedere al Tempio.

Infiltrarsi nel Castello di Hyrule? Fatto! Salvare la Principessa Zelda? Fatto! Portare la pellaccia fuori di qui? Ehm...

PALAZZO DELL'EST

Dirigiti a est, giovane Link. E non dimenticare di portare un arco...

SCONTRO CON IL BOSS! CAVALIERI ARMOS

I Cavalieri Armos non sono molto pericolosi. Ruotano nella stanza in senso orario, e possono colpirvi solo se vi mettete sulla loro strada. State vicini al muro in basso e sarete al sicuro.

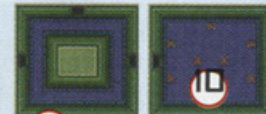
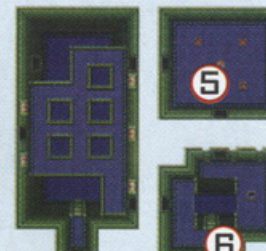
Usate Spada o Frecce per uccidere i Cavalieri. Meglio le Frecce: ne servono tre . Quando si allineano contro il muro, approfittatene per colpirli con più precisione.

Quando non sarà rimasto che un Cavaliere, diventerà rosso e inizierà a saltare in giro. Potete ferirlo anche quando è in aria, continuate a colpirlo con le Frecce.

Il Palazzo dell'Est è il primo vero dungeon che dovrete esplorare. Non è molto complesso, tuttavia trovare la Chiave Grande non è così ovvio. Ci sono alcune stanze buie da attraversare, e nelle stanze finali avrete a che fare con un po' di interruttori. Lo strumento che troverete in questo dungeon è tra i più importanti del gioco ed è anche molto utile per sconfiggere il boss, per cui ricordatevi di prenderlo come un terreno di prova e imparate come attaccare e scappare con successo. E, soprattutto, guardate ovunque in cerca di indizi, chissà cosa potreste trovare!

1 Evitate pure di entrare nelle porte laterali, non portano da nessuna parte. Piuttosto sollevate il vaso centrale e premete l'interruttore sottostante per aprire la porta centrale.
2 Ci sono tre piastrelle strane in questa stanza, ma solo una è un interruttore; camminate su quella più in basso e le porte si apriranno.
3 Questa stanza è insidiosa: dei Bubble scenderanno lungo il corridoio centrale non appena entrerete. Nascondetevi negli incavi delle pareti per evitarli e fate particolarmente attenzione ai Bubble grandi, occupano tutto il corridoio.
4 In questo scrigno troverete 100 Rupie, assicuratevi di aprirlo, i soldi servono sempre.
5 Come sempre, sollevate i vasi per trovare qualche oggetto. Sotto il vaso centrale troverete l'interruttore che apre le porte.
6 Aprite questo scrigno per ottenere la Mappa del dungeon.
7 Qui non ci sono interruttori, ma alcuni Scheletri appariranno poco dopo la chiusura delle porte. Uccideteli e le porte si riapriranno!
8 Lo scrigno in questa stanza contiene la Bussola, non mancatelo!
9 Questa stanza rimane completamente buia al di fuori della luce della vostra Lanterna. Muovetevi verso destra e premete la piastrella strana per aprire la porta.
10 Un'altra stanza buia, andate nell'angolo in alto a destra e sollevate il vaso, raccogliete la Chiave nascosta sotto di esso. Aprite con la Chiave la porta chiusa nella stanza precedente.
11 Questa è una stanza importante. Prima di tutto uccidete tutti i nemici che si muovono, così i Bubble lasceranno il vaso che difendono. Sollevate il vaso e premete l'interruttore per far apparire lo scrigno con la Chiave Grande.
12 Lo scrigno grande contiene l'Arco e dieci Frecce. Non appena lo avrete aperto, degli Scheletri cadranno dal soffitto, scappate a nord.
13 Buttatevi dal bordo della piattaforma dentro i vasi per raggiungere una stanza segreta con delle Fate.
14 Un'altra stanza buia, quantomeno c'è una torcia da accendere. Uccidete i mostri per ottenere una Chiave, con cui aprire la porta chiusa all'interno della stanza.
15 L'interruttore per la porta è nel vaso in basso a sinistra.
16 Ci sono tre piastrelle-interruttore qui. Due sono false, ma quella più bassa apre la porta. Uccidete i Ciclopi Verdi con le Frecce e premete l'interruttore per avanzare.
17 Non appena i Bubble si muovono dai muri, dovrete darvi da fare per trovare un interruttore. L'unico autentico è quello in alto a sinistra, procedete cautamente e premetelo, quindi continuate a sinistra.
18 I Ciclopi Rossi in questa stanza possono venire sconfitti solo dalle Frecce. Ne servono due per ogni nemico, uccidete tutti i mostri e la porta si aprirà.
19 Ancora, uccidete tutti i mostri nella stanza per accedere alla tana del boss.

★ Riparatevi nelle alcove per evitare il bollone!

GF

IN QUESTO DUNGEON:

NEMICI

- Scheletro Blu
- Ciclope Verde
- Arrampicatore
- Bubble
- Ciclope Rosso

STRUMENTI

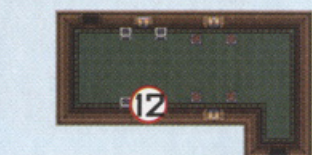
- Arco

1F

★ È il primo vero dungeon del gioco, ed è pieno di cose da scoprire. Non distraetevi, trovate l'Arco e uccidete il boss!

CASTELLO DI SABBIA

Qui c'è molto più di sabbia e calore, se sapete dove cercare.

Il Castello di Sabbia è un po' più complesso e impegnativo del primo dungeon. La stanza principale è piuttosto grossa, e ci sono un sacco di passaggi che portano solo a un sacco di mostri. Inoltre incontrerete per la prima volta i laser degli Shooting Eye, e imparerete cosa significa trovare quattro torce vicine l'una all'altra...

1 Noterete di certo una Chiave sopra la torcia, per recuperarla sbattete contro la torcia come avevate fatto per il Libro di Mudora, stando attenti allo Shooting Eye. La Chiave cadrà a terra.

2 Uccidete i mostri per evitare problemi, quindi sollevate il vaso che si trova tra le due torce centrali. Premete l'interruttore sotto di esso e apparirà uno scrigno contenente la Mappa.

3 Lo scrigno in questa stanza contiene la Bussola. Per aprire la porta a nord dovete uccidere tutti i mostri della stanza, escluso lo Shooting Eye ovviamente.

4 Dalla porta, correte attraverso la stanza fino all'estremità opposta, dove troverete uno scrigno contenente la Chiave Grande. Non tornate indietro di corsa o verrete di certo colpiti dai Bubble che si sono mossi dai muri.

5 Qui ci sono un sacco di vasi. Sotto uno dei vasi a sinistra c'è l'interruttore che apre la porta.

6 Qui c'è uno scrigno grande! Se avete la Chiave Grande potete aprirlo e accaparrarvi i Guanti della Forza. Ora potete sollevare i macigni e le rocce verde chiaro.

7 In questa stanza il terzo blocco da sinistra può essere spostato per aprire la porta nord. La porta conduce a una stanza con un paio di Fate. Se avete i Guanti della Forza, lasciate il Castello dall'uscita a sud-ovest, e proseguite lungo la strada per recuperare un Frammento di Cuore. Quindi ritornate sui vostri passi e dietro le torri del Castello troverete un'entrata bloccata da rocce verdi. Sollevatele ed entrate.

8 Stando attenti allo Shooting Eye, spostate il blocco sulla destra per aprire la porta.

9 In questa stanza le piastrelle si solleveranno e vi attaccheranno. Poiché sono molto precise, armatevi di Spada e distruggetele man mano che vi vengono addosso. Se non volete combattere, correte velocemente al vaso in basso a sinistra, sollevatelo e raccogliete la Chiave per la porta a nord.

10 Uno dei vasi vicino all'uscita nord della porta nasconde una Chiave. Continuate a muovervi per evitare i laser e proseguite verso nord.

11 Questa stanza contiene altre piastrelle killer tutte per voi. La Chiave è sotto il vaso in alto a destra; per cui, se volete andarvene in fretta, sapete dove cercare.

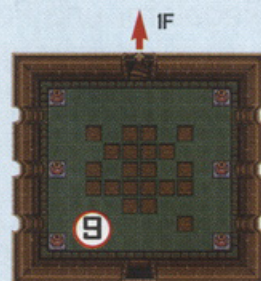
12 Dopo aver ucciso il Ciclope Rosso, realizzerete che questo è un vicolo cieco. O forse no? Guardando bene vi renderete conto che quattro torce sono forse un po' troppe per una stanza già ben illuminata. Provate a illuminarle tutte e... Sorpresa! Una porta

IN QUESTO DUNGEON:

NEMICI

- Shooting Eye
- Leever
- Sandcrawler
- Piastrelle
- Ciclope Verde
- Ciclope Rosso

STRUMENTI

- Guanti della Forza

SCONTRO CON IL BOSS!

LANMOLA

I Lanmola sono tre giganteschi vermi che vivono nella sabbia. Poiché ogni volta che fuoriescono dal terreno fanno dei dannosi spruzzi di sabbia, posizionatevi di conseguenza.

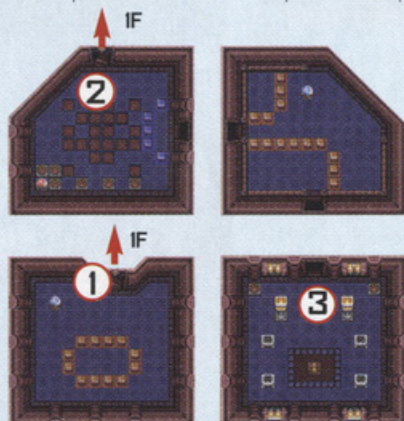
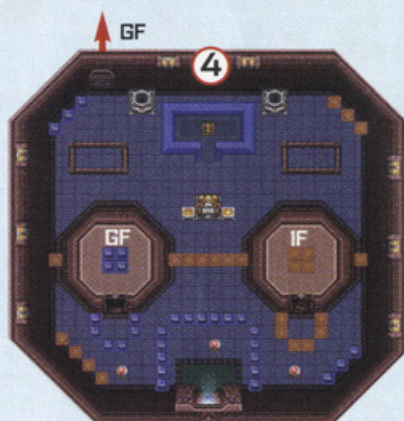
Il punto debole dei Lanmola è la testa. Il momento migliore per colpirla è non appena i vermi fuoriescono dalla sabbia, altrimenti quando si muovono è difficile.

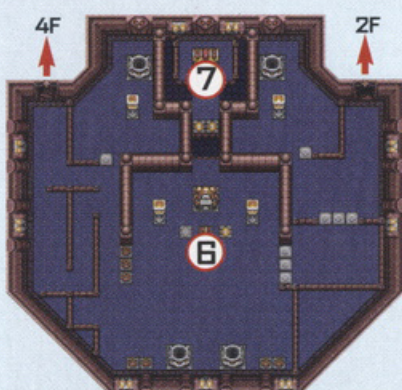
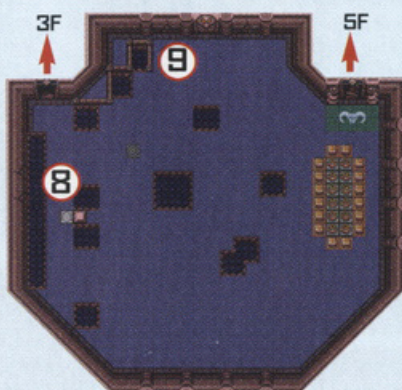
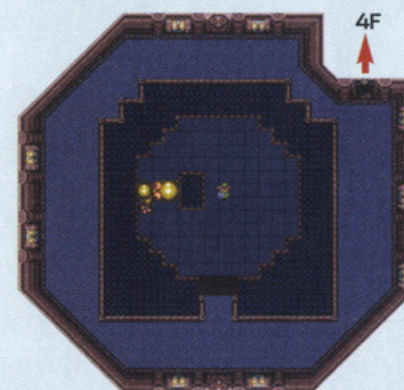
Potete usare le Frecce, ma la Spada è più affidabile. Quando sarà rimasto solo un Lanmola, si muoverà più velocemente e schizzerà più terra in giro. Cercate di colpirlo il più possibile.

TORRE DI HERA

Regalami una Perla... Lunare! Attenzione, sarà una luuunga salita!

La Torre di Hera è il primo dungeon in cui troverete i cristalli interruttori per abbassare i blocchi blu e arancioni, nonchè alcuni teletrasporti. La struttura del dungeon è pressoché lineare, ma scovare il grande scrigno può essere problematico. Aggiungete piastrelle a stella e stanze bucate in cui cadere, e otterrete un'impresa non troppo semplice. Ricordatevi di non andar via senza lo Strumento...

1 Dall'ingresso scendete dalle scale a sinistra per raggiungere questa stanza. Prendete la Chiave e risalite, quindi usatela per la porta in alto a sinistra.
2 Ancora quelle dannate piastrelle, ma questa volta dovrete combattere fino alla morte. Rimanete vicini al muro a sinistra e distruggetele man mano che vi vengono addosso. Fatele tutte a pezzi e la porta a destra si aprirà.
3 In questa stanza vi attendono quattro torce. Sollevate i vasi per recuperare un po' di Polvere Magica, se necessario, quindi usate la Lanterna per accendere le torce. In questo modo apparirà lo scrigno con la Chiave Grande. Tornate all'ingresso e salite.
4 Questo scrigno contiene la Mappa.
5 Per attraversare questa stanza non serve tornare indietro per colpire un cristallo. Se un buco e/o un blocco colorato vi intralciano, calpestate una piastrella a stella per cambiare la posizione dei buchi e liberare la via. I buchi sono anche utili per eliminare i nemici.
6 In questo scrigno troverete la Bussola. Toccate la placca di pietra per ascoltare un messaggio molto importante.
7 Lo scrigno grande contiene l'indispensabile Perla Lunare, ma da questa stanza è impossibile recuperarla. Che vi serva un aiuto dall'alto...?
8 La piastrella a stella in questa stanza è la chiave per ottenere la Perla Lunare. Calpestandola, apparirà un buco in alto nella parte centrale della stanza. Buttatevi nel buco e cadrete nella stanza sottostante, proprio vicino allo scrigno grande.
9 Cadere nel buco in alto vi farà fare un bel volo, che però finirà in una utile stanza con delle simpatiche Fate. Interessante, vero?

GF

1F

2F

3F

4F

5F

 Sono quelle maledette piastrelle! Il tempismo è tutto, quindi mettetevi in posizione ed estraete l'arma!

SCONTRO CON IL BOSS! MOLDORM

Moldorm è grosso, e i suoi movimenti sono casuali, rapidi e imprevedibili: muovetevi continuamente e colpitelo sulla coda con la vostra Spada.

Attenzione, se vi allontanate troppo, o se Moldorm vi colpisce, potreste cadere dal bordo del ring e finire al piano di sotto; ricominciando daccapo la lotta.

Ci vogliono sei colpi per sconfiggere Moldorm. Prima del colpo finale, il mostro diventerà più veloce. Colpitelo non appena vi mostrerà la schiena.

TORRE DEL CASTELLO

La Principessa Zelda si è di nuovo messa nei guai. Al salvataggio!

La Torre del Castello è il luogo in cui Agahnim sta per compiere i suoi oscuri rituali sulla Principessa Zelda! Nonostante sia breve e lineare da attraversare, la Torre è pesantemente protetta. Evitate il più possibile i combattimenti e concentratevi per raggiungere il mago malvagio sulla cima.

1 Qui, come in molte altre stanze nella Torre, bisogna uccidere tutti i nemici per ottenere la Chiave. I vostri avversari sono due Soldati con Catena, normalmente si incontrano gruppi di Soldati semplici.
2 Questa stanza è molto buia. Usate le torce per illuminarla per un po'. Nella stanza-labirinto, recuperate la Chiave dallo scrigno e usatela sulla porta in basso a destra.

SCONTRO CON IL BOSS! AGAHNIM

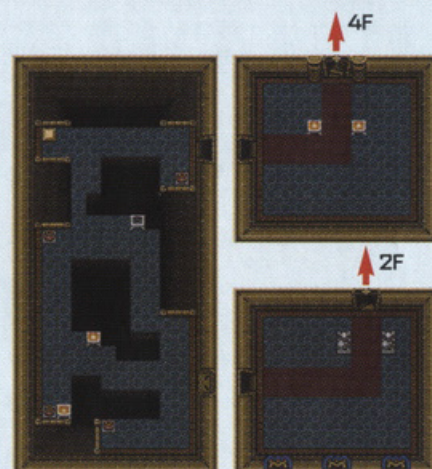
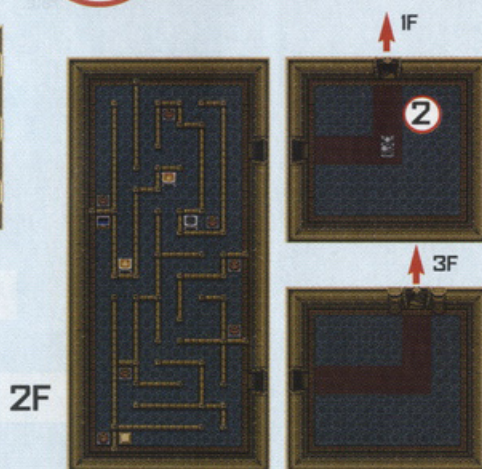
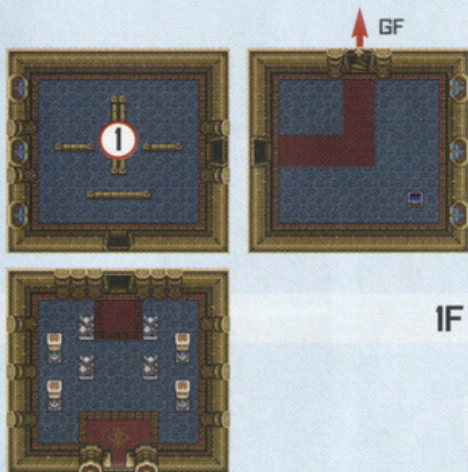
Agahnim si teletrasporta in giro per la stanza, lanciando palle di fuoco ogni volta che riappare. Dovete rispedirgli indietro le palle di fuoco colpendole con la Spada, siate veloci e attenti.

A volte, Agahnim lancia delle piccole sfere blu. Non potendogliele rispedire, dovete colpirle con la Spada, quindi difendervi subito con lo Scudo per evitare danni.

Quando Agahnim si teletrasporta nella zona centrale alta della stanza e non si volta verso di voi, sta per lanciare una cascata di fulmini verso la porta. State attenti a evitare questo attacco.

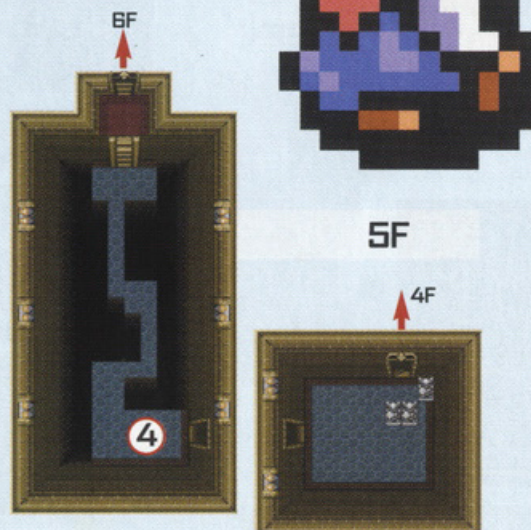
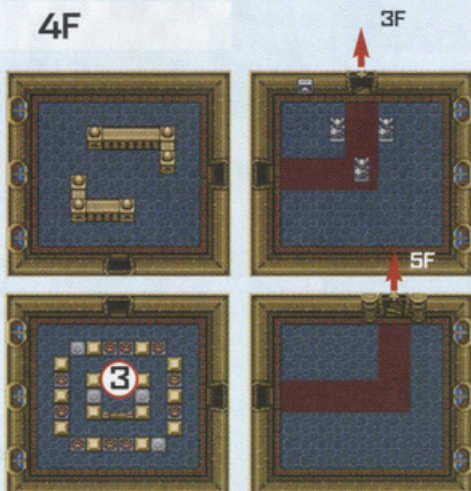
1F

2F

3F

3 Uccidete il nemico al centro della stanza e verrete ricompensati con una Chiave.
4 È quasi fatta! Camminate lungo lo stretto percorso, spingendo le guardie giù dal bordo, e in un attimo raggiungerete l'ultima scala.
5 Quando Agahnim scompare, tagliate le tende in fondo alla stanza per rivelare una porta segreta.

4F

6F

5F

PALAZZO CUPO

Dopo questo dungeon, avrete paura del buio...

Il Mondo delle Tenebre è tosto fin da subito! Questo dungeon è molto più grosso di quelli visitati finora, e anche più difficile, con molti enigmi e inganni e un sacco di nemici in ogni dove. Dovrete attraversare un sacco di stanze buie, e il bisogno di Chiavi vi farà vagare per un bel po'. Assicuratevi di avere un sacco di Bombe, e anche qualche Fata, il boss qui è davvero duro.

1 Dall'ingresso scegliete il percorso a sinistra e prendete le scale verso il basso. In questa stanza ci sono quattro vasi, sollevate quello in basso a sinistra, schiacciate l'interruttore e raccogliete la Chiave dallo scrigno che apparirà. Quindi tornate all'ingresso e prendete il percorso opposto.

2 Il Goriya Rosso in questa stanza mima al contrario i vostri movimenti, questo significa che se voi vi muovete a sinistra, lui si muoverà a destra, se andate in alto, lui andrà in basso, e così via. In più, se vi troverete faccia a faccia sulla stessa linea con lui, sputerà delle fiamme. Per sconfiggerlo mettetevi faccia a faccia con lui, ma non sulla stessa linea, quindi lanciate una Freccia e muovetevi in modo che i suoi movimenti di risposta lo portino a scontrarsi con il dardo. Quando i mostri saranno morti, la porta si aprirà.

3 In questo scrigno è nascosta la Mappa. Prendetela e lasciate un bomba sul muro laterale per trovare alcune Fate e una Chiave. Da qui non si può più procedere, quindi tornate all'ingresso del dungeon e imboccate la porta in alto al centro.

4 In questa stanza, dall'ingresso muovetevi a sinistra e camminate sul ponte. Noterete una crepa nel pavimento, bombardatela e buttatevi dal buco creatosi nella stanza sottostante. Quindi muovetevi in alto e aprite la porta.

5 Dalla porta di prima raggiungerete questo scrigno che contiene la Chiave Grande. Prendetela e tornate giù.

6 Rompete il vaso alla fine della linea di blocchi e premete l'interruttore sottostante per far apparire uno scrigno. Prendete la Chiave che contiene e usate il teletrasporto. Ritornate nella grande stanza da cui eravate caduti.

7 Questa volta camminate sul ponte a destra. Quando raggiungerete i due blocchi, spostate di lato quello in basso per liberarvi la strada.

8 Prendete la Chiave dentro questo scrigno e risalite. Camminate a sinistra e aprite la porta in alto a sinistra.

9 Il ponte inizierà a crollare poco dopo che sarete entrati nella stanza. Se non riuscite a oltrepassarlo per tempo, potete riprovarci rientrando dalla porta sud. Rientrare da nord non ricreerà il ponte. Ora entrate nella stanza a sinistra.

10 Questa stanza-labirinto è molto buia, e non ci sono torce per aiutarvi a vedere meglio. Stando attenti agli Elmasauri e alle loro fiamme, muovetevi in basso verso destra. Troverete uno scrigno contenente una Chiave. Prendetela e risalite con calma lungo il muro,

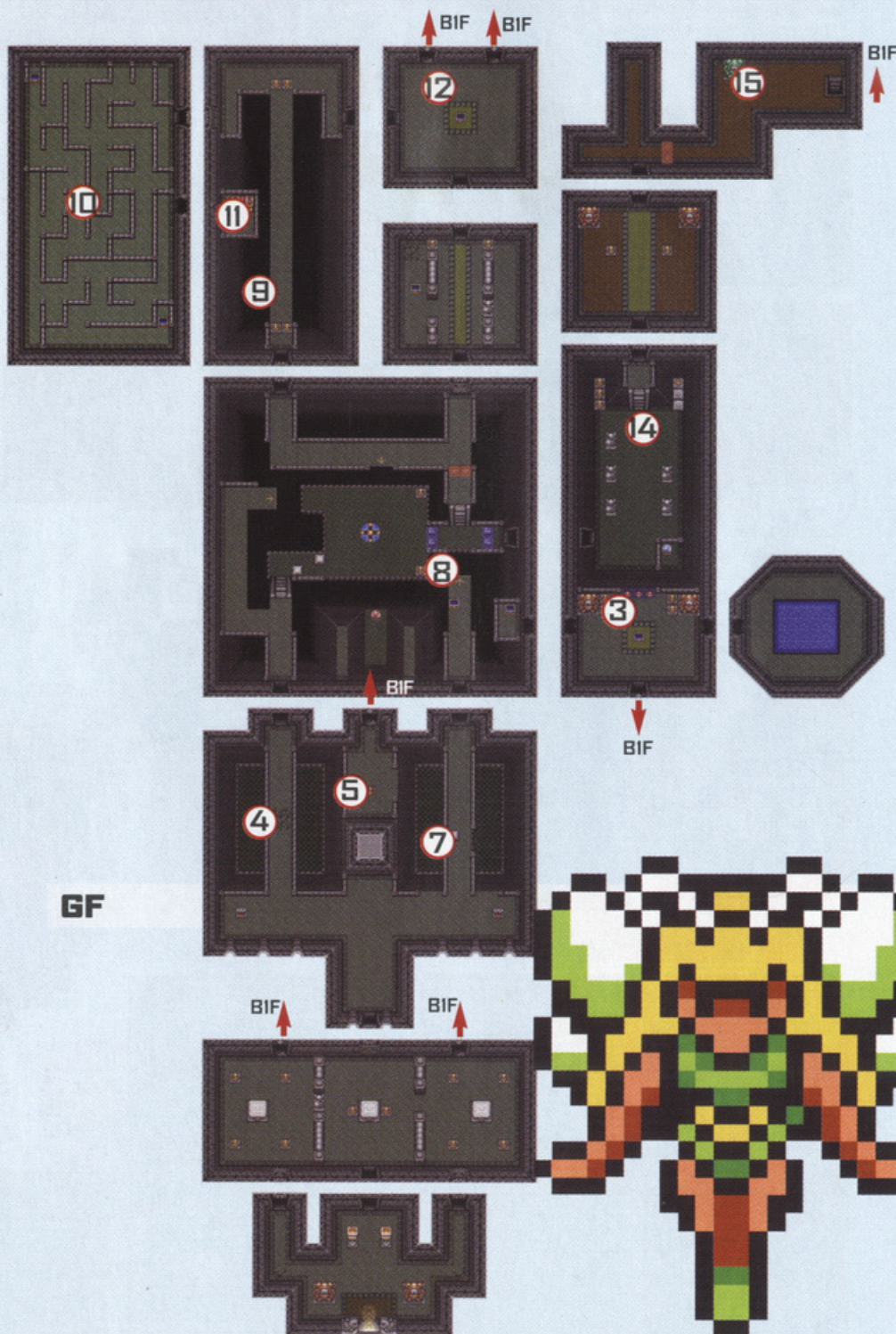
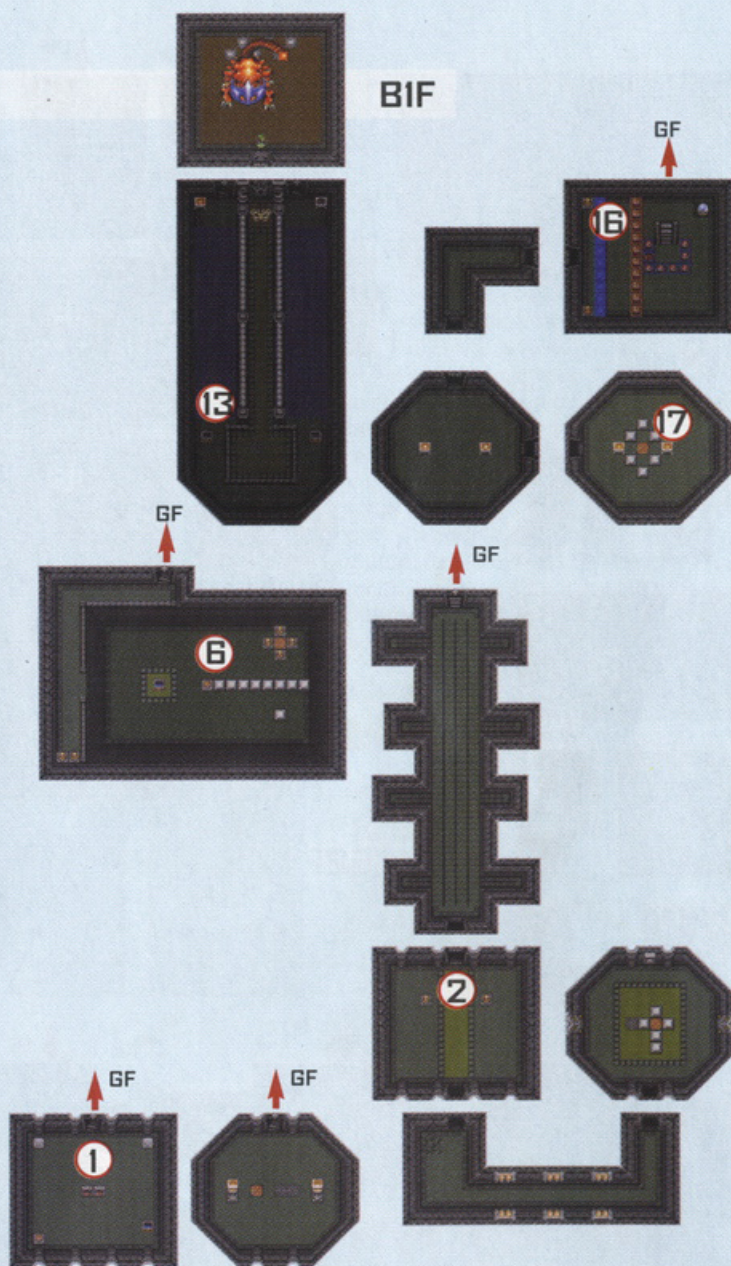
Un altro utile strumento si aggiunge all'inventario. Se solo non fosse stato così difficile da scovare!

SCONTRO CON IL BOSS! RE ELMASAURO

Il Re Elmasauro attacca con la sua coda, prima di attaccare si ferma e la agita. Può anche sputare palle di fuoco che si dividono in quattro, quindi state all'erta.

Per colpire il Re Elmasauro bisogna distruggere la sua maschera. Usate il Martello Magico o le Bombe. Le Bombe vi permettono di stare a distanza.

Distrutta la maschera, la testa del Re rimarrà indifesa. Usate la Spada o le Frecce, e state attenti a non farvi colpire ora che si muove molto più velocemente.

B1F B1F B1F B1F B1F B1F B1F GF

vedrete una crepa nel muro. Usate una Bomba e andate dall'altra parte.

11 Finalmente potete mettere le mani sullo scrigno grande. All'interno troverete il Martello Magico, uno strumento molto utile, che vi aiuterà a sconfiggere le Tartarughe all'interno dello stesso Palazzo.

12 Questo scrigno contiene la Bussola. Scendete le scale.

13 Un'altra stanza buia, però è piena di monete e ospita due scrigni. Quello a sinistra contiene una Chiave tutta per voi. Una volta recuperatala, tornate nella stanza prima di quella del ponte che crolla, saltate al centro della stanza e usate il cristallo interruttore a sud per accedere all'uscita est.

14 Colpite il cristallo fino a farlo diventare arancione, quindi salite alla porta. Rompete i vasi a destra fino a trovare un interruttore, che però deve rimanere premuto per funzionare. Provate a spingere le statue, e scoprirete che una si può spostare. Spingetela fino all'interruttore e potrete continuare verso nord.

15 Questo passaggio è un vicolo cieco, ma la statua verde è sicuramente un po' sospetta. Perché non provare a lanciare una Freccia nel suo occhio? Voilà! Ecco l'uscita che stavate cercando!

16 Vi attende una serie di stanzae buie. In questa, fermatevi tra le due linee di blocchi colorati, e usate il Boomerang o una Freccia per colpire il cristallo interruttore e raggiungere così la porta. Oltrepassate il piccolo corridoio e, nella terza stanza, per aprire la porta uccidete tutte le Tartarughe usando il Martello e la Spada.

17 Spingete in basso il blocco in alto a destra per raggiungere il teletrasporto. Usatelo e vi ritroverete in uno stretto passaggio verso l'alto. Salite, sconfiggete le Tartarughe, e raggiungerete la tana del boss.

B1F

GF

IN QUESTO DUNGEON:

NEMICI

- Elmasauro
- Tartaruga
- Gelatina Blu
- Gelatina Rossa
- Goriya Verde
- Goriya Rosso
- Octopusphere
- Bubble

STRUMENTI

- Martello Magico

DEDALO D'ACQUA

Mettetevi il costume, perchè vi dovrete inzuppare parecchio!

Il Dedalo d'Acqua è un dungeon piuttosto ingegnoso che richiede spesso di tornare sui propri passi. Bisogna nuotare molto, anche dove inizialmente non c'è acqua. La strada non è troppo intricata, tuttavia tornare indietro per attivare interruttori può essere frustrante a volte. È anche difficile trovare il modo per raggiungere le stanze finali, quantomeno il boss è piuttosto facile da battere.

1 Dall'ingresso nuotate a sinistra e salite sulla scala rotta. Sconfiggete tutti i nemici e apparirà uno scrigno. Prendete la Chiave all'interno e usatela sulla porta nord.

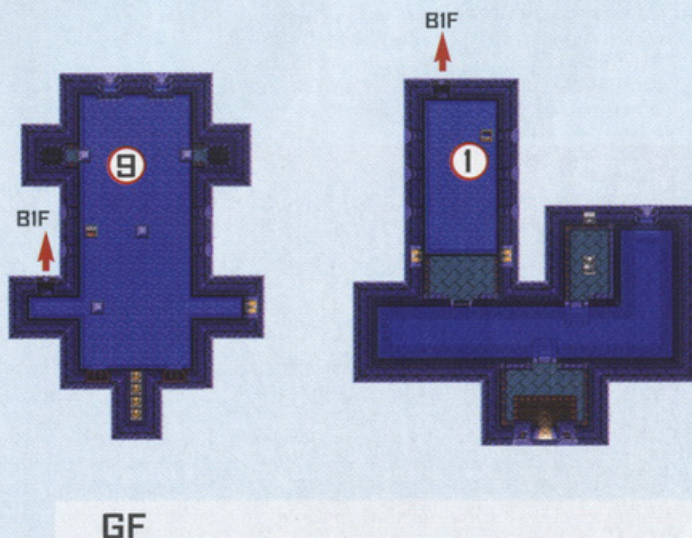
2 Camminate nella nicchia nella nuova stanza e noterete una crepa sul muro. Usate una Bomba e potrete raggiungere uno scrigno con la Mappa del dungeon.

3 Tornate nella stanza precedente, andate in basso e sollevate l'ultimo vaso che trovate per recuperare una Chiave. Usatela per la porta nelle vicinanze.

4 Scendete la scala. La stanza a sinistra è bloccata, quindi andate in alto e passate la porta. Prendete la Chiave sotto il vaso che troverete nella nuova stanza, tornate indietro e usatela sulla porta chiusa.

5 Usate il Martello sui paletti e raggiungete la strana leva. Spingetela da destra e in breve tempo si muoverà, riempiendo d'acqua la stanza sotto e rendendo così accessibile la scala rotta.

6 Dallo stanzone con lo scrigno grande, andate a sud lungo il passaggio. Alla fine di esso incapperete in due blocchi, muovete quello basso e vi apparirà vicino uno scrigno contenente la Bussola.

GF

7 Dalla stanza grande, prendete l'uscita in basso a sinistra e presto troverete un'altra barricata. Ancora, salite e recuperate la Chiave sotto il vaso, quindi tornate allo stanzone e usate la nuova Chiave sulla porta a ovest. Nella nuova stanza troverete un'altra leva per riempire d'acqua il passaggio. Assicuratevi che il cristallo interruttore sia arancione prima di uscire da questa stanza.

8 Questa volta dovrete spingere i blocchi per farvi strada. Spingete quello basso di lato e quello sopra in alto. Questo vi permetterà di raggiungere le scale.

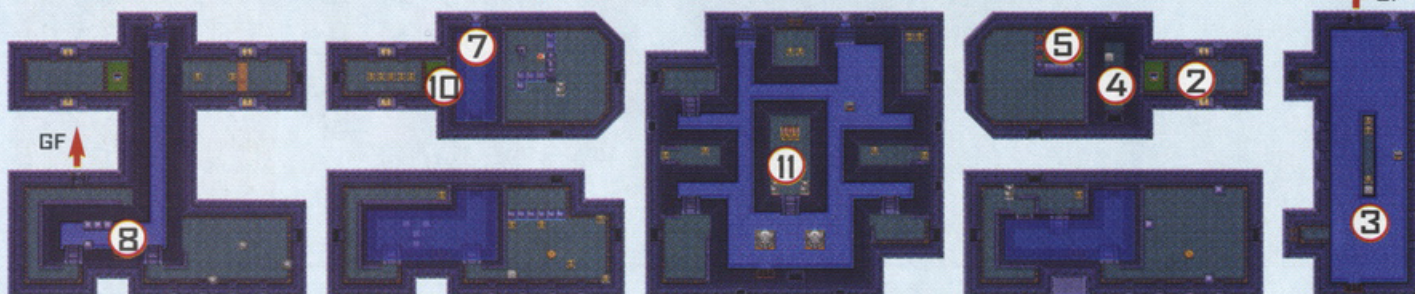
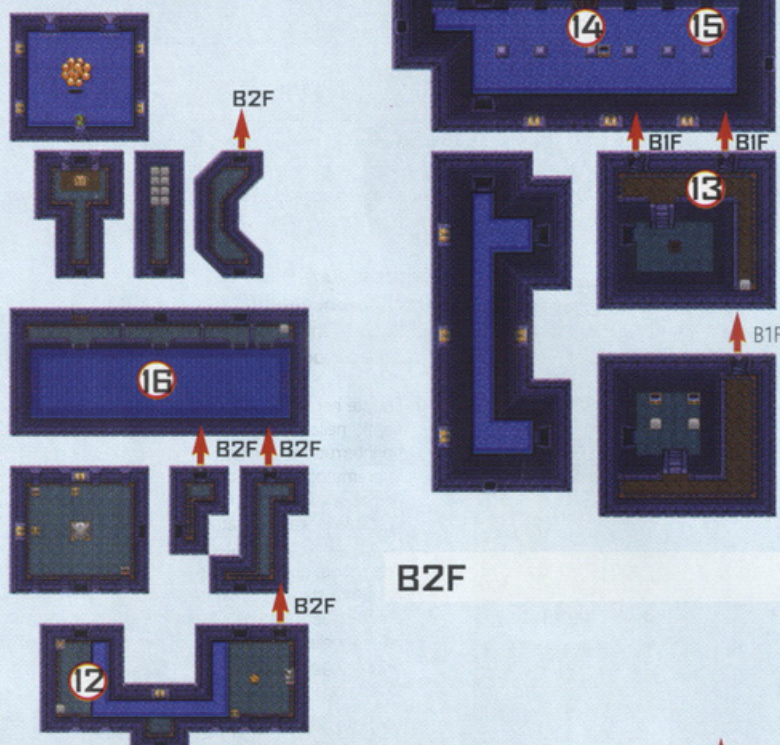
9 In questa stanza potete buttarvi in entrambi i buchi in alto. Quello a sinistra vi porterà a uno scrigno, da cui poi dovrete risalire. Per procedere buttatevi in quello a destra.

10 Se avete abbassato i blocchi arancioni, in questa stanza il percorso sarà libero dagli ostacoli e voi potrete raggiungere lo scrigno con la Chiave Grande. Ora potete ritornare allo stanzone.

11 Aprite lo scrigno grande per recuperare l'onnipotente Arpione. Usatelo sul vaso a forma di teschio sulla vostra destra per raggiungere la sporgenza, ora prendete la Chiave sotto un altro dei vasi. Usate ancora l'Arpione alle spalle dello scrigno grande per raggiungere la porta a nord.

12 In questo piccolo corridoio, andate a sinistra e rompete il vaso vicino alla porta per rivelare un interruttore. Spingeteci sopra la statua che si trova nelle vicinanze e la porta si aprirà. Per continuare prendete la porta sulla destra e poi scendete le scale in alto.

13 Spingete la leva per svuotare la stanza dall'acqua, potrete così accedere allo stanzone a nord.

14 Questa stanza è una specie di rompicapo. La prima cosa da fare è spingere il terzo blocco da sinistra per trovare uno scrigno con 20 Rupie. Potete anche prendere l'uscita sulla sinistra e recuperare alcuni oggetti nella stanza successiva.

15 Sembrerebbe di aver raggiunto ancora un vicolo cieco, vero? Beh, l'apparenza inganna. Perché non dare un'occhiata a quelle cascate sul muro nord? Aha! C'è un passaggio segreto nascosto dalla seconda cascata da destra. Attraversatelo e salite le scale.

16 Prendete la Chiave sotto il vaso in fondo a destra, e usatela sulla porta in fondo a sinistra. Se ne avete bisogno, potete recuperare un po' di oggetti usando una Bomba sul muro al centro della stanza e salendo poi verso alcuni vasi. Quando siete pronti, andate a incontrare il boss...

B2F

B1F

SCONTRO CON IL BOSS! ARGHUS

Arghus è protetto da un gruppo di oggetti simili a nubi. Usate l'Arpione per attirarli, quindi colpiteli con la Spada. In tutto ce ne sono 13, quindi ci metterete un po' a completare l'operazione.

State lontani da Arghus quando cerca di colpirvi. Quando si ferma, il mostro fa ruotare intorno a lui le nuvolette. Poiché questo attacco ha una buona gittata, state distanti e continuate ad attaccare.

Quando Arghus sarà solo, cercherà di atterrarvi in testa e inizierà a rimbalzare sui muri. Continuate semplicemente ad attaccarlo con la vostra Spada, evitando i suoi deboli attacchi.

IN QUESTO DUNGEON:

NEMICI
- Scheletro Rosso
- Serpente di Fuoco
- Gelatina Blu
- Gelatina Rossa
- Arrampicatore Acquatico
- H2O
- Mosca d'Acqua
- Zol

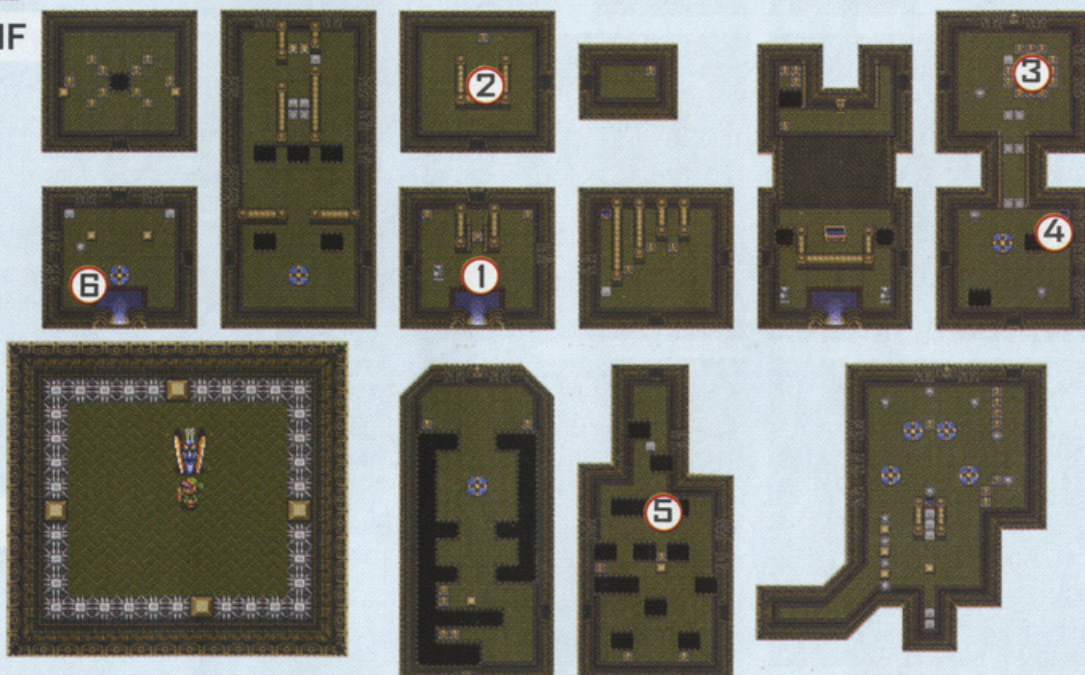
STRUMENTI
- Arpione

Se oggi avete in mente di andare giù al bosco… Attenzione alla Tarmantula!

Alla prima occhiata, il Bosco d'Ossa sembrerebbe dolorosamente grande e complesso, e, in effetti, può dare un sacco di problemi, con le sue numerose entrate e stanze; inoltre i molti nemici, come le mummie Gibdo, fanno un sacco male. In più incontrerete anche i Floor Master, mani che cadono dal soffitto e che, se vi prendono, vi riportano all'entrata. Tuttavia, una volta capito come prenderlo, il dungeon diventa piuttosto semplice e scoprirete che non è nemmeno necessario visitare tutte le stanze. Nondimeno la parte finale è molto impegnativa, con molte trappole e un boss difficile. Tenere alta la barra della Magia sarà la vostra preoccupazione primaria qui.

1 Entrate nel Bosco d'Ossa dall'entrata 4. Sconfiggete tutti i nemici nella stanza e sollevate il vaso al centro per trovare un interruttore. Per attraversare la porta nord bisogna tenerlo premuto; stando attenti al Floor Master, spostate la statua fino ad allinearla con la porta, quindi mettetevi tra la porta e la statua e tirate la statua fin sull'interruttore.
2 Lo scrigno in questa stanza contiene la Chiave Grande. Prendetela, quindi uscite e rientrate dall'ingresso 8.
3 In questa stanza calpestate la piastrella a stella, quindi usate una Bomba sul muro a ovest per aprire un passaggio. Andate nella nuova stanza e tirate la leva sul muro (non potete raggiungerla se prima non calpestate la piastrella a stella). Il muro in basso esploderà, liberando la strada per lo scrigno grande. Apritelo e recuperate la Bacchetta del Fuoco.
4 Dopo aver recuperato la Bacchetta del Fuoco, muovetevi verso l'entrata 6. Lungo la strada recuperate la Mappa da questo scrigno.
5 Potreste volere la Bussola contenuta in questo scrigno. Tuttavia, non è necessario visitare quest'area, che come molte altre del dungeon serve solo a confondere.
6 Una volta pronti, entrate ancora dall'ingresso 6 e muovetevi a sinistra verso l'uscita 2. Uscite, e muovetevi verso sinistra e a nord per raggiungere uno strano teschio. Usate la Bacchetta del Fuoco sul teschio per bruciarlo e rivelare l'ingresso 1. Rientrate dalla nuova entrata.
7 Questa stanza è più semplice di quanto non sembri, ma può essere noiosa. Scendendo gli scalini, noterete che potete passare sotto il ponte, tuttavia, il passaggio verso l'alto si trova solo su uno dei lati del ponte, e tutte le volte cambia. Raggiungete la nuova stanza, e, una volta qui, prendete la porta a sud. Qui recuperate la Chiave dentro lo scrigno e ritornate all'ingresso per aprire la porta nord.
8 Uccidete tutti i nemici, quindi rivolgete la vostra attenzione alle torce. Le prime tre si possono accendere con la Lanterna, ma per la quarta serve la Bacchetta del Fuoco. Accendetele velocemente e attraversate la porta prima che si richiuda.
9 In questa stanza potete buttarvi in entrambi i buchi in alto. Quello a sinistra vi porterà a uno scrigno, da cui poi dovrete risalire. Per procedere buttatevi in quello a destra.
10 Il Gibdo in questa stanza possiede la Chiave che apre la porta est. Prendetela e proseguite nella nuova stanza, dove dovrete buttarvi nel buco per incontrare il boss.

B1F

B2F

SCONTRO CON IL BOSS! TARMANTULA

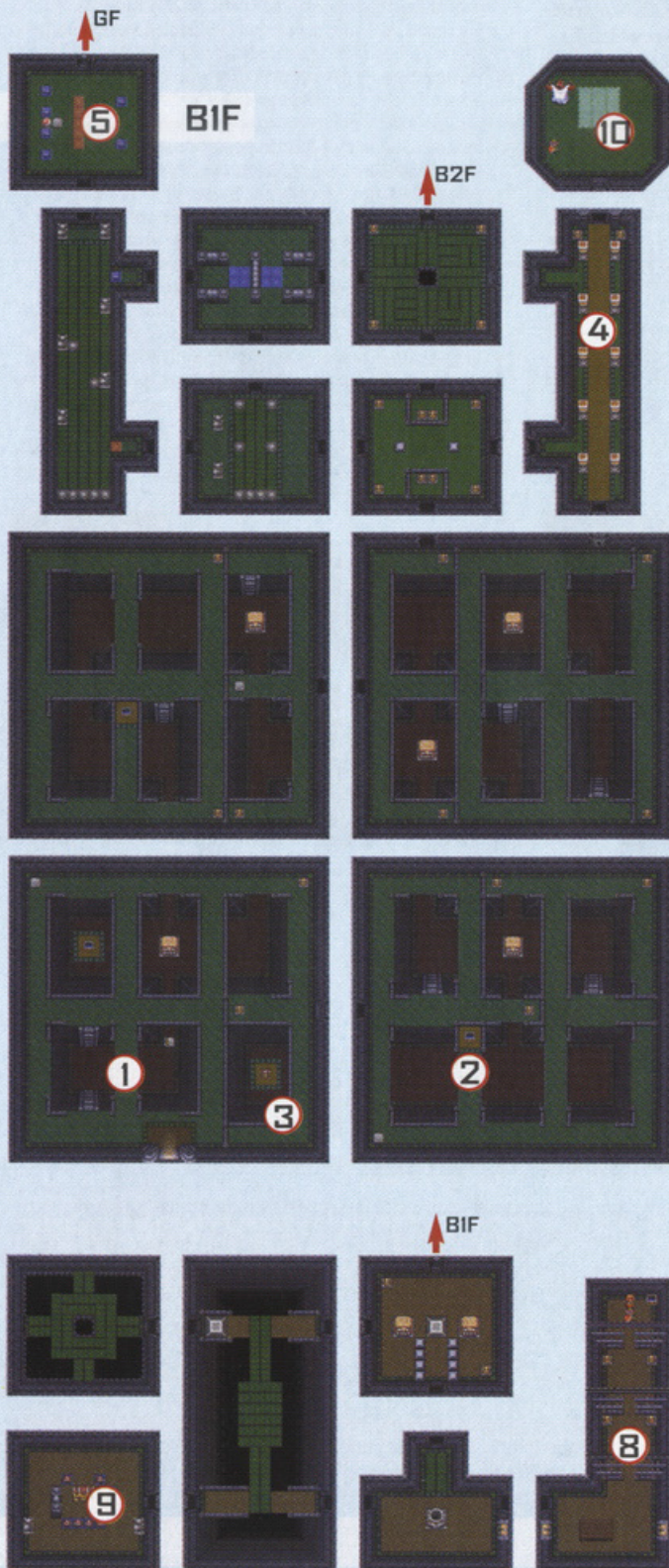
Tarmantula vola in giro casualmente e si ferma solo per lanciare tre scariche di anelli infuocati. I colpi coprono un ampio raggio, per cui muovetevi molto.

La stanza è un gigantesco tapis-roulant pieno zeppo di spunzoni e i blocchi si muovono da un muro all'altro. Bisogna colpire con un buon tempismo.

Usate la Bacchetta del Fuoco per ferire Tarmantula. Si muove velocemente e ci sono un sacco di ostacoli. Usate la Spada se esaurite la barra della Magia.

TANA DEI LADRONI

Un postaccio in cui intrufolarsi per mettere le mani sui Guanti del Titano...

La Tana dei Ladroni è un dungeon breve e per certi versi semplice, anche se le prime stanze sembrano abbastanza intricate. Nelle stanze più basse troverete una grossa sorpresa, ma non tanto grossa quanto quella che vi aspetta quando incontrerete il boss, se lo incontrerete... Trovare il boss è più difficile che risolvere il dungeon, in verità piuttosto lineare. Il fulcro qui è lo scontro finale, uno scontro che sarà indubbiamente duro per chiunque.

1. Dall'ingresso, lasciate perdere il piano basso e andate su e a sinistra per trovare uno scrigno contenente la Mappa. Una volta presa, andate in alto verso una nuova stanza. Da qui, andate alla stanza a destra e poi in quella in basso.
2. Salite i gradini a sinistra e attraversate il salone per raggiungere lo scrigno con la Bussola. Quindi scendete, andate a sinistra e ritornate alla prima stanza.
3. Ora siete nell'angolo più nascosto della prima stanza. Aprite lo scrigno per ottenere la Chiave Grande. Prendetela e tornate nella stanza precedente, risalite le scale e aprite la porta a nord.
4. Questa stanza vi porta dritti alla tana del boss, come indica la Bussola, ma andandoci scoprirete che è vuota. Quindi, per ora, prendete la Chiave sotto uno dei vasi in alto e usatela sulla porta a sud-ovest. Ora andate a sinistra e poi in alto alla stanza oltre il lungo corridoio.
5. Il vaso in questa stanza contiene una Chiave, prendetela, quindi colpite il cristallo interruttore e andate al piano di sopra.
6. Aprite questo scrigno per ottenere la Mappa del dungeon.
7. Qui potete tirare la leva sul muro, ma non aprirà la porta. Per proseguire rompete i vasi sul muro sud e attivate l'interruttore. Andate a destra e superate il lungo corridoio.
8. Sollevate il blocco grande e andate in basso, quindi a destra. Proseguite verso l'alto, sconfiggete i mostri e incapperete in una giovane fanciulla intrappolata in una cella. Salvatela e recuperate la Chiave dallo scrigno nei paraggi, poi tornate nella stanza precedente e prendete la porta dal lato opposto.
9. Qui dovrete essere molto veloci. Usate il Martello per schiacciare i paletti e aprite lo scrigno grande per ottenere i Guanti del Titano. Fate in fretta perché la stanza inizierà a crollare poco dopo che sarete entrati. Ora che avete i Guanti, tornate di sopra alla stanza del boss.
10. Ancora niente boss in giro, eh? Non vi preoccupate, semplicemente portate la ragazza nel quadrato di luce al centro della stanza e... Sorpresa! Preparatevi a un bel combattimento!

SCONTRO CON IL BOSS! CIECO IL LADRONE

Cieco si muove a destra e a sinistra, lanciando palle di fuoco e un raggio laser imbloccabile. Se gli va ruota e si sposta sul lato opposto.

Colpite Cieco alla testa con la vostra Spada. A un certo punto la testa si staccherà lanciando palle di fuoco. Ma dal corpo ne spunterà un'altra...

Attaccate Cieco, la testa è invincibile. Poi una seconda testa si staccherà, e dal corpo ne spunterà una terza.

IN QUESTO DUNGEON:

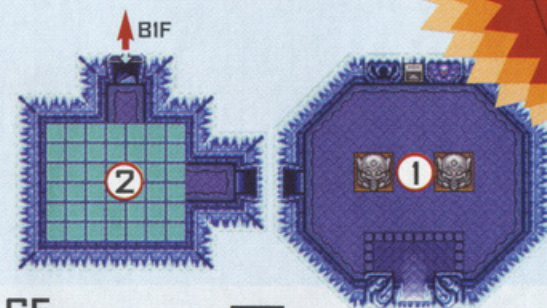
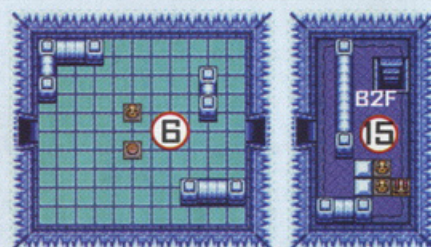
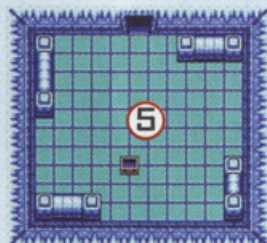
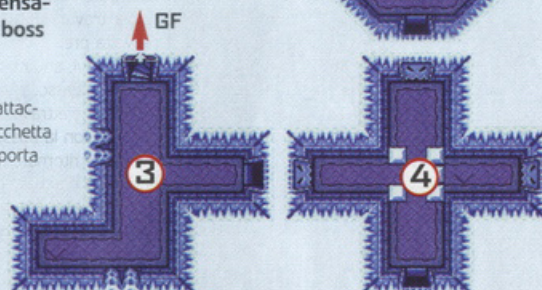
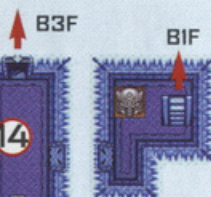
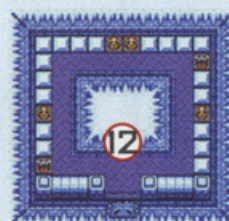
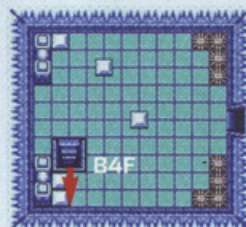
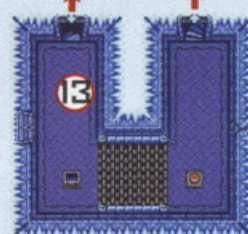
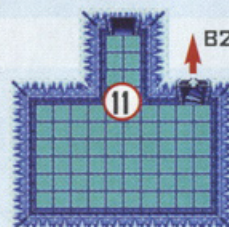
NEMICI
- Uomo Cavallo
- Spettro Gelatinoso
- Insetto
- Serpente di Fuoco
- Occhio Volante
- Scheletro
- Gelatina Blu

STRUMENTI
- Guanti del Titano

FORTE GHIACCIO

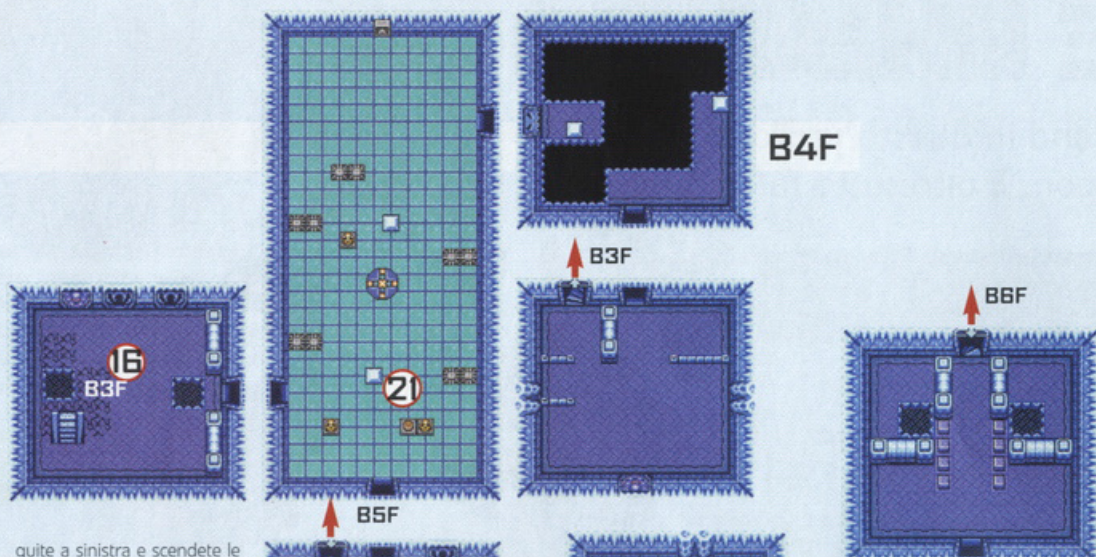
C'è qualcosa di strano in questo profondo e complesso dungeon. E oltretutto fa freddo!

Forte Ghiaccio è uno dei dungeon più complicati del gioco. Le stanze non sono molto grandi, ma è il modo in cui sono legate tra loro a dare molti grattacapi. Questo dungeon contiene anche quello che probabilmente è l'enigma più difficile a cui andrete incontro: il grosso blocco al quinto piano sotterraneo. Per sollevare questo blocco e accedere così ai piani più bassi, dovrete scervellarvi su come liberare la strada per andare, e magari tornare, alla stanza che lo contiene. Questo vi darà un po' da pensare. Per fortuna, dopo tutto questo lavoro il boss è abbastanza facile.

1 Dopo pochi passi nella stanza un Uomoghiaccio vi attaccherà dal muro. L'unico modo per ucciderlo è la Bacchetta del Fuoco, un colpo basterà. Aprirete così anche la porta per la prossima stanza.
2 Uccidete tutti i nemici nella stanza e otterrete così la Chiave per la porta. Scendete le scale.
3 Per aprire la porta a destra dovrete premete l'interruttore che si trova nell'angolo in basso a sinistra.
4 Questa stanza torna al suo stato originale tutte le volte che ci entrate. Il blocco centrale si può spostare per liberare la strada. Per ora spingetelo a destra e andate in basso.
5 Uccidete tutti i Pinguini nella stanza e apparirà uno scrigno contenente la Bussola. Quando avete fatto, tornate in alto e andate a destra.
6 Per aprire nuovamente le porte dovrete trovare e premere l'interruttore nascosto sotto il vaso in basso. Il ghiaccio renderà l'impresa un po' più ardua del solito, ma è un buon allenamento per ciò che dovrete fare più avanti. Aprite le porte, tornate indietro e andate in alto.
7 Colpite il cristallo interruttore fino a farlo diventare blu. Quindi, lasciategli una Bomba vicino e andate nella parte alta della stanza. Quando il cristallo diventerà arancione, lasciate un'altra Bomba sul pavimento crepato per creare un buco. Buttatevici dentro per accedere al piano inferiore.
8 Due Cavalieri Stalfos vi attaccheranno quando metterete piede in certe parti della stanza. Colpiteli con la Spada e, quando vanno in pezzi, finiteli con le Bombe. Aprirete così la porta sud.
9 Fate attenzione in questa stanza, verrete spinti verso le punte e dei nemici neri usciranno dai buchi nei muri. Uccidete le Gelatine per ottenere una Chiave, colpite il cristallo interruttore e procedete nella nuova stanza.
10 Il vaso in basso a sinistra nasconde l'interruttore che apre la prossima porta. Evitate le fiamme e proseguite scendendo le scale.
11 Uccidete tutti i nemici nella stanza e la porta a nord si aprirà. Salite ed evitate la trappola gigante. Anche qui proseguite attraverso la porta nord.
12 Il pavimento della stanza inizierà a crollare poco dopo che vi avrete messo piede. Non potete farci nulla, quindi lasciatevi cadere anche voi nella stanza sottostante. Da qui andate a destra e seguite il percorso fino alle scale che salgono.
13 Usate l'Arpione sul vaso per attraversare gli spuntoni in sicurezza. Sollevate il vaso per trovare un interruttore, premetelo e apparirà uno scrigno. Usate l'Arpione sullo scrigno e recuperate la Chiave all'interno, quindi con il Mantello Magico attraversate ancora gli spuntoni e salite sulle scale a destra.
14 Uccidete i Cavalieri Stalfos e sollevate il blocco grande per ottenere una Chiave. A sinistra, uccidete un altro Stalfos, quindi premete l'interruttore sotto un vaso per trovare lo scrigno contenente la Mappa. Infine, tirate la lingua della statua e si aprirà la porta est. Attraversatela e salite le scale nella nuova stanza.
15 Lo scrigno qui dentro contiene la Chiave Grande. Spostate i blocchi in modo da poter accedere alla porta e, dalla stanza successiva, ritornate sui vostri passi al piano B3F. Qui, andate nella stanza con la trappola gigante, ma, questa volta, prose-

GF

B1F

B2F

B3F

guite a sinistra e scendete le scale..

16 Lasciate una Bomba sul pavimento crepato sopra le scale, aprirete così un buco in cui potrete buttarvi. Fatelo.

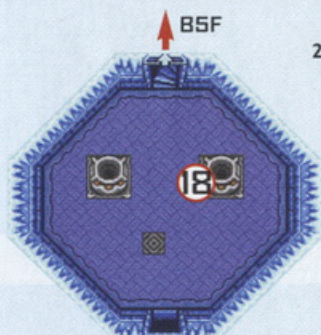
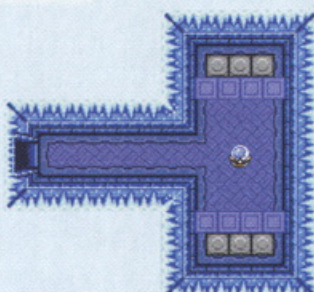
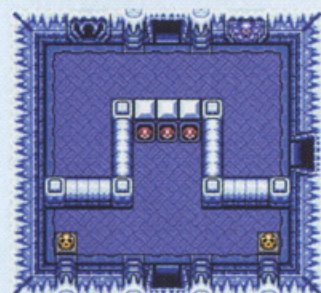
17 Lo scrigno grande contiene l'inestimabile Veste Blu. Avete finalmente qualcosa di valido con cui difendervi dagli attacchi nemici. Ora spostate i blocchi aprendovi la strada fino alla porta, nella nuova stanza andate su e poi scendete le scale nella successiva stanza.

18 Andate giù e a destra e colpite il cristallo interruttore. Quindi tornate al piano di sopra (da dove, volendo, potrete lasciarvi cadere nei buchi per raggiungere delle stanze segrete con delle Fate) e fino alla stanza con il blocco grande. Da lì andate a destra.

19 C'è una Chiave sotto uno dei vasi vicini all'entrata, e troverete l'interruttore per la porta sotto uno dei vasi sul lato destro della stanza.

20 Trovate l'interruttore sotto uno dei vasi e premetelo per fare apparire uno scrigno contenente una Chiave. Salite le scale.

21 Andate sul lato sinistro della stanza e tirate indietro la statua. Sollevate il blocco grosso rivelando così un buco, quindi buttatevi di sotto per affrontare infine il boss.

22 Andate al lato sinistro della stanza e spingete indietro la statua. Sollevate il grosso blocco per scoprire un buco e cadeteci dentro per affrontare finalmente il boss.

B6F

B7F

SCONTRO CON IL BOSS! AUGENFROST

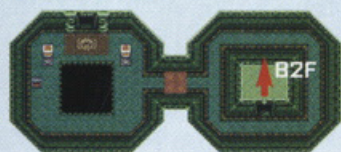
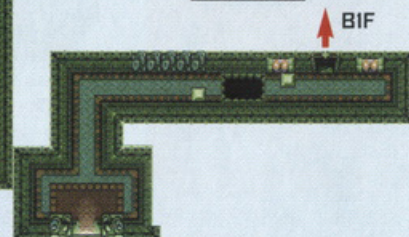
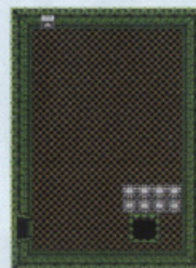
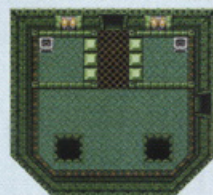
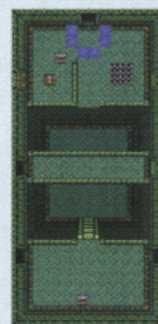
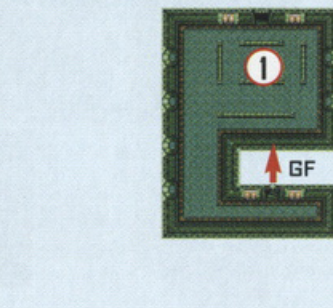
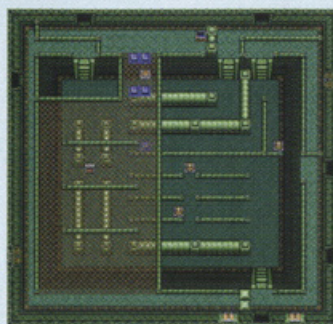
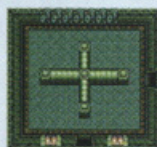
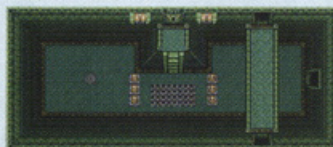
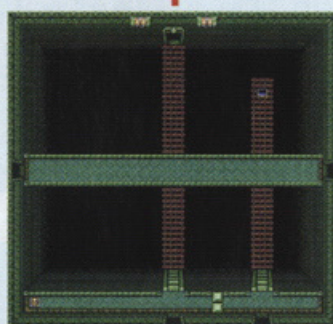
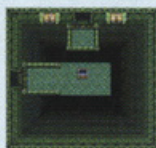
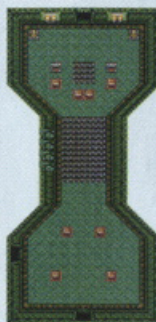
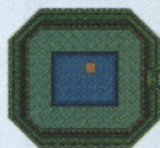
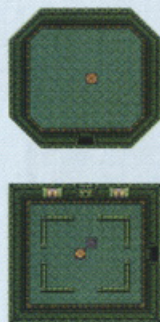
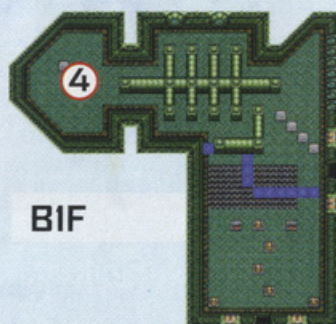
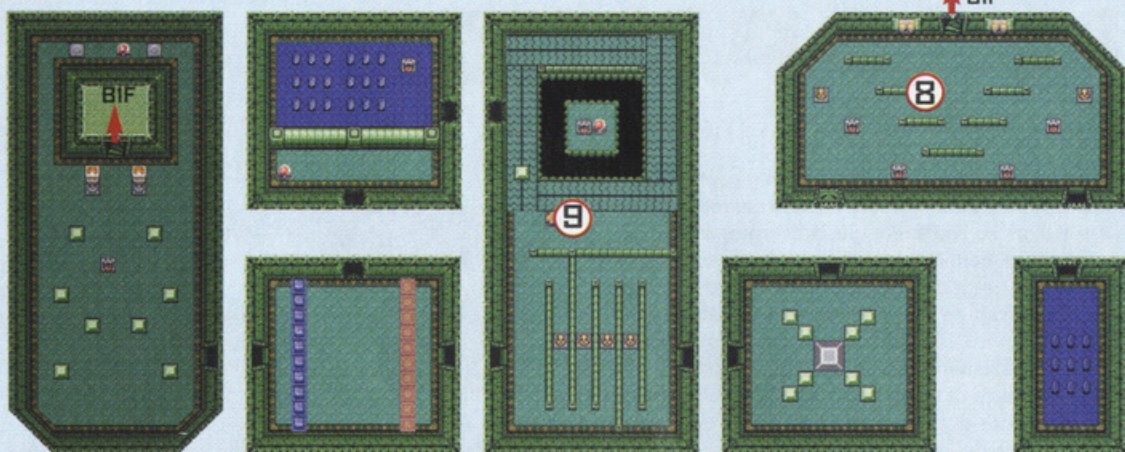
Augenfrost è bloccato in un grosso blocco di ghiaccio. Usate la Bacchetta del Fuoco per sciogliere il blocco e state attenti ai ghiaccioli che cadono dall'alto. Vi possono anche dare un po' di ricariche per la Magia.

Sciolto il blocco, tre Augenfrost vi attaccheranno. Dato che vi verranno direttamente addosso, limitatevi a evitare sia di sbattere contro di loro, sia di essere colpiti dai ghiaccioli.

Attaccate gli Augenfrost con la Spada o la Bacchetta del Fuoco. La Bacchetta è efficace, ma consuma molta Magia. In ogni caso la battaglia sarà breve e semplice, per cui basterà anche solo la Spada.

MALAPALUDE

Dopotutto non è così male, è difficile, ma vale lo sforzo...

Il dungeon della Malapalude è un gigantesco e complesso labirinto. Al suo interno troverete un mix di tutto quello che avete già incontrato, con in più nuovi tipi di nemici come Wizrobe il mago. È davvero una brutta gatta da pelare, e state certi che vi serviranno praticamente tutti gli oggetti che avete per attraversare questo dungeon enorme. Troverete inoltre un nuovo strumento che si rivelerà di vitale importanza per la parte di avventura che ancora vi aspetta. Prendete nota di tutto quello che vedete, perdersi è fin troppo facile qui dentro... E assicuratevi di avere con voi qualcosa per curarvi, poiché ci sono un sacco di nemici e trappole, e il boss è mortale.

1. Dall'ingresso, scendete al piano B1F e uccidete tutti i nemici nella stanza per aprire la porta nord. In questa stanza incontrerete i primi Wizrobe.
2. Venite qui dall'enorme stanza di sotto. Spostate di lato il blocco per aprire la porta nord e seguite il percorso finché non incapperete in uno scrigno con una Chiave all'interno. Quindi ritornate in questa stanza e andate a destra.
3. Prendete la Chiave sotto il vaso nell'angolo in alto a sinistra, quindi usate il Mantello Magico per prendere il vaso in mezzo alle punte. Premete l'interruttore che gli sta sotto e apparirà uno scrigno contenente un'altra Chiave. Ora andate a nord e seguite il percorso fino a una grossa stanza.
4. In questa stanza, andate nell'angolo nord-ovest per recuperare una Chiave sotto un vaso e colpite il cristallo interruttore. Uscite dalla porta sud e continuate a sud finché non potrete più proseguire (usate il Mantello Magico per superare il pavimento di punte). Andate a destra, ritornando così nello stanzone, e da qui andate in basso e aprite la porta.
5. Uccidete i nemici nella stanza per recuperare una Chiave. Andate a sinistra, e illuminate le quattro torce per aprire la porta nord. Salite e aprite lo scrigno contenente la Bussola, poi tornate giù e ritornate fino al piano superiore.
6. Se provate a dare un'occhiata a quest'area, noterete che è un altro vicolo cieco. Per trovare l'uscita, spostate i blocchi in modo da poter accedere alle torce nelle prime due stanze, quindi illuminatele velocemente tutte e quattro. Così facendo attiverete un meccanismo che svelerà un buco segreto nella terza stanza. Buttatevi in questo buco per trovare la Chiave Grande. Ora tornate nella stanza enorme e prendete l'uscita bassa nel muro est.
7. In questa stanza, il ponte che porta a nord inizierà a crollare poco dopo che sarete entrati, mentre gli occhi sui muri spareranno dei laser al vostro passaggio. Usate velocemente l'Arpione sul blocco all'estremità sud del ponte, quindi correte a nord per trovare lo scrigno grande. Recuperate il Bastone di Somaria e uscite a sinistra per trovare la Mappa. Ora andate due volte in alto, quindi andate a sinistra e a nord attraverso la porta chiusa, fino a raggiungere le scale verso il basso.
8. In questa stanza buia troverete un interruttore sotto il vaso sulla sini-

B2F

stra. Il pulsate apre la porta sotto, ma deve rimanere premuto e non ci sono blocchi in giro. Usate il Bastone di Somaria per creare un blocco sull'interruttore e poter così attraversare la porta.

9 Colpite il cristallo interruttore nella stanza prima di proseguire attraverso la porta ovest. Nella stanza successiva, bombardate il muro a nord per aprire un passaggio, entrateci e troverete un altro cristallo interruttore. Colpitelo per liberare la strada nella stanza precedente e proseguite fino alle scale che salgono. Prima di salire ricordate di colpire il cristallo, ora non vi resta che raggiungere il boss.

SCONTRO CON IL BOSS! VITREUS

Vitreus sta fermo in mezzo a una pozza di veleno. Non entrateci. Vitreus vi attaccherà con dei piccoli occhi che vi tirerà contro, distruggeteli con la Spada.

Gli occhi possono fare molto male, state attenti. Vitreus può solidificarsi e lanciare dei fulmini verso il muro sud. State vicini alle pareti per evitare questo attacco.

Potete tirare delle Bombe a Vitreus in modo da colpire tanti occhi. Quando non ci saranno più occhi, Vitreus uscirà dalla gelatina e attaccherà. Colpitelo con la Spada.

ROCCA TARTARUGA

Il penultimo dungeon di nome fa Rocca Tartaruga, non può che essere duro di natura...

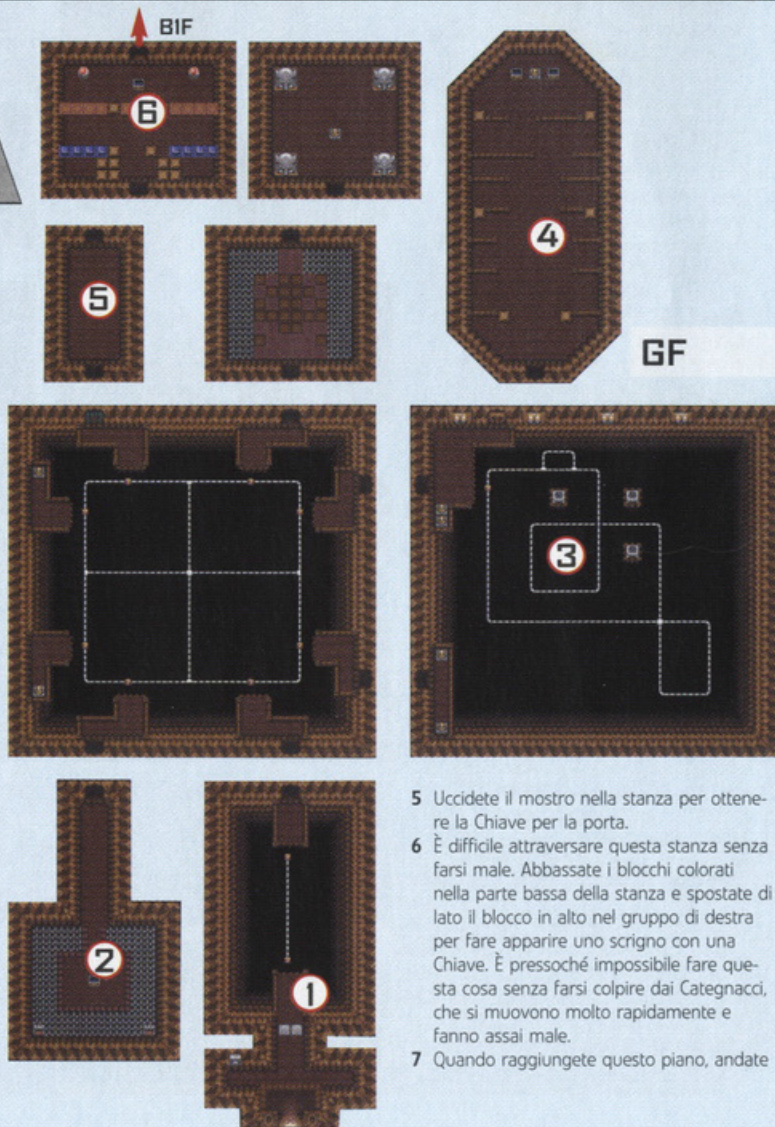
Rocca Tartaruga è l'ultimo ostacolo tra voi e la Principessa Zelda. È un enorme e oscuro labirinto pieno di trappole, che metteranno alla prova le vostre abilità come mai prima. Imparerete un altro uso del Bastone di Somaria, e vi imbatterete in situazioni e nemici mai affrontati prima. Raggiungere il boss può essere molto duro, e il boss stesso è un'eccellente prova per le vostre abilità di combattimento. Non mollate, la vostra missione è quasi alla fine!

1 La prima stanza della Rocca vi introduce subito alle novità del dungeon. Dovrete usate il Bastone di Somaria sui punti interrogativi per creare delle piattaforme che si muoveranno lungo le rotaie bianche. Su di esse potrete cambiare direzione agli incroci, ma non vi potrete fermare finchè non raggiungerete un punto in cui scendere in sicurezza. Fate qualche tentativo e andate alla stanza successiva.

2 In questa stanza c'è lo scrigno con la Bussola. Tuttavia scoprirete che non potrete uscirne, poiché la porta si chiuderà tutte le volte che le starete di fronte. Per andarvene, rivolgetevi verso sud e caricate la Spada. Mantenendo la carica, camminate all'indietro in modo da evitare di guardare la porta, in questo modo potrete scappare.

3 Create una piattaforma e girate attorno alle quattro torce. Illuminatele da lontano con la Bacchetta del Fuoco, quindi attraversate velocemente la porta a nord prima che si richiuda.

4 State vicini alle pareti per evitare i tronchi rotanti e raggiungete la parte alta della stanza. Qui troverete due scrigni, uno contiene la Mappa, l'altro una Chiave. Tornate allo stanzone oltre l'ingresso e usate la Chiave sulla porta in alto a sinistra.

GF

5 Uccidete il mostro nella stanza per ottenere la Chiave per la porta.

6 È difficile attraversare questa stanza senza farsi male. Abbassate i blocchi colorati nella parte bassa della stanza e spostate di lato il blocco in alto nel gruppo di destra per fare apparire uno scrigno con una Chiave. È pressoché impossibile fare questa cosa senza farsi colpire dai Categnacci, che si muovono molto rapidamente e fanno assai male.

7 Quando raggiungete questo piano, andate

nella parte in basso a destra della prima stanza ed entrate nel tubo. Nella stanza con la lava, entrate nel tubo direttamente sotto di voi per raggiungere questa stanza. Qui uccidete il mostro per ottenere la Chiave per uscire, in questo modo potrete raggiungere lo scrigno con la Chiave Grande al centro della stanza con la lava.

8 Dopo aver preso la Chiave Grande, ritornate all'ingresso in alto a destra nella stanza della lava, ma questa volta entrate nel tubo a sinistra. Uccidete i mostri nella nuova stanza, quindi andate in basso e a sinistra. Evitate i raggi degli Occhi Laser e bombardate il muro sud per creare un'uscita. Uscite. Fuori raccogliete l'ultimo Frammento di Cuore prima di rientrare nel dungeon.

9 Lo scrigno grande contiene lo Scudo Riflettente, il miglior baluardo alla vostra incolumità. Ora potrete bloccare anche i laser, procedete verso nord.

10 Evitando i tronchi rotolanti, prendete la Chiave dallo scrigno e usatela sulla porta nord. Scendete gli scalini fino al piano di sotto.

11 Questa stanza è estremamente macchinosa. Il vostro primo obiettivo è raggiungere la piattaforma centrale, dove si trova l'interruttore per la porta sud. Sfortunatamente la stanza è buia e dovrete muovervi su piattaforme in mezzo a lingue infuocate. Una volta attivato l'interruttore, dovrete arrivare fino alla porta. Usate la mappa per raccapezzarvi.

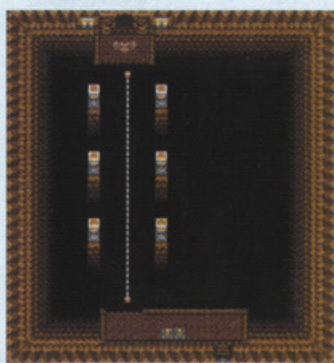
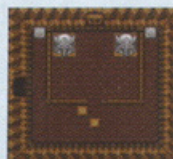
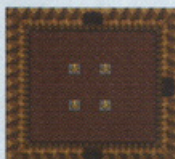
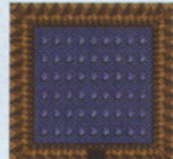
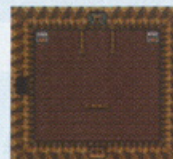
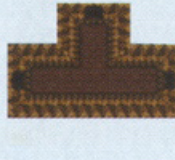
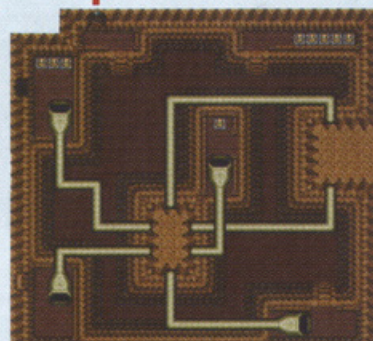
12 Questo scrigno contiene la Chiave che serve nella stanza precedente. Prendetela e aprite la porta. Nella nuova stanza, semplicemente proseguite verso l'uscita nord, che vi condurrà poi dal boss.

B1F

SCONTRO CON IL BOSS! TRIREX

Come suggerisce il suo nome, Trirex ha tre teste. Quella blu sputa ghiaccio che rende il pavimento scivoloso, quella rossa fuoco. È meglio concentrarsi prima sulla testa del ghiaccio.

Usate la Bacchetta del Fuoco sulla testa blu per stordirla, quindi colpitela con la Spada. Quando muore passate alla Bacchetta del Ghiaccio e prendetevi cura della testa rossa. Tenete d'occhio gli attacchi centrali.

Una volta eliminate le due teste, Trirex assumerà un aspetto serpentiforme per i suoi ultimi attacchi. Colpite con la Spada la parte lampeggiante del suo corpo per ucciderlo.

★ È difficile capire dove conduce ogni tubo... A meno di seguire la nostra guida, naturalmente!

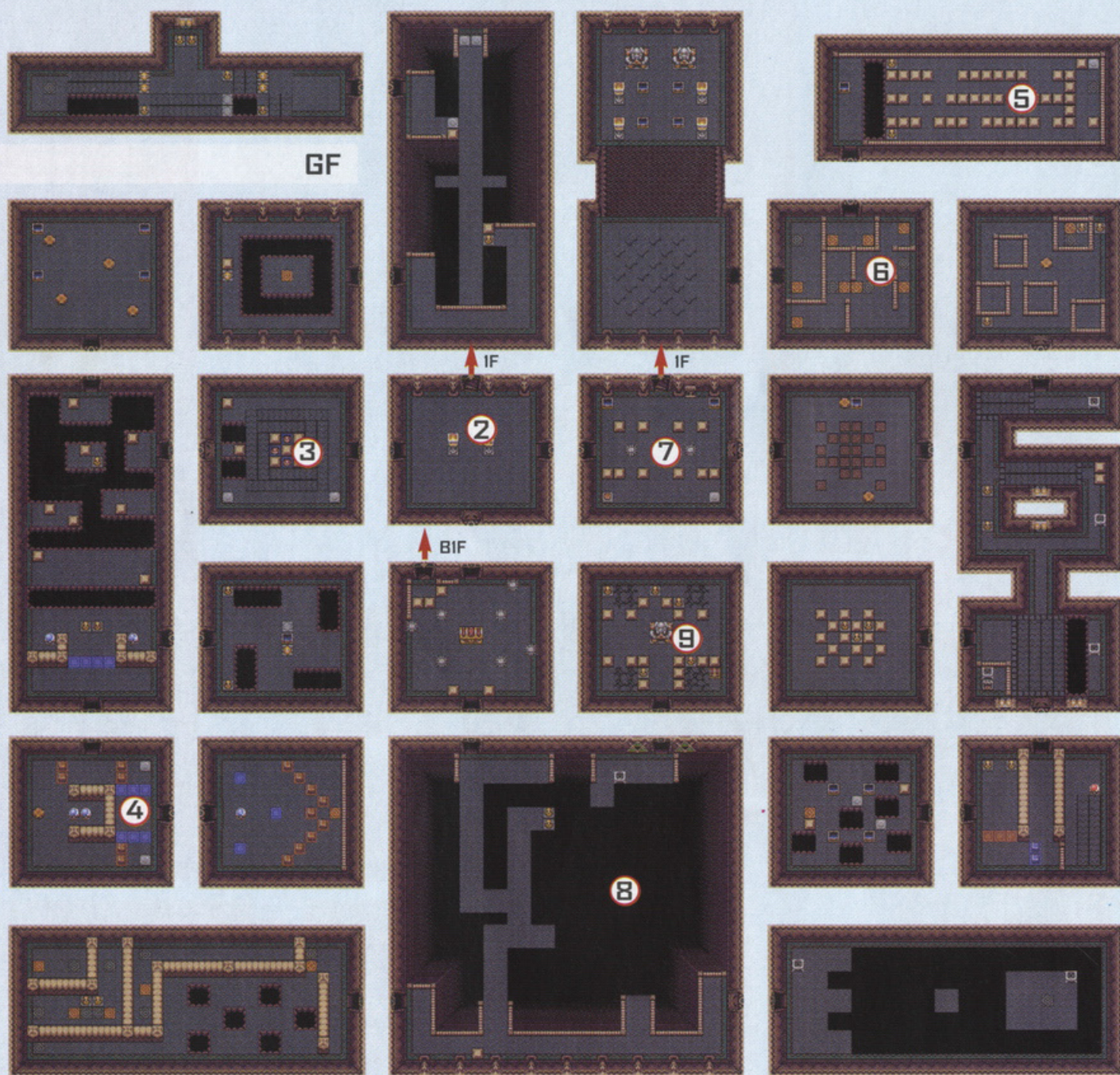
TORRE DI GANON

È finalmente ora di salvare (ancora) Zelda e di affrontare lo scontro finale!

GF

1F

1F

B1F

La Torre di Ganon è l'ultimo dungeon del gioco, ed è anche di gran lunga il più grande. Possiamo considerarlo diviso in due zone: il piano terra, dove troverete la Chiave Grande, e i piani superiori, da salire per affrontare il boss. Sarà questa la prova più dura per le vostre capacità, qui troverete ogni possibile enigma e dovrete usare tutto quello che avete raccolto finora. Una volta trovata la Chiave Grande, scoprirete che il resto della Torre è pressoché lineare. Quest'ultimo dungeon è tanto impegnativo quanto divertente.

1 Potete scendere da qualunque scala da qui. Ci sono due strade per attraversare il piano terra, lungo una troverete la Mappa, lungo l'altra la Bussola. In ogni caso, entrambe portano alla stessa stanza, per cui non serve percorrerle entrambe. Vi consigliamo di prendere la strada a sinistra, poiché è più semplice.

2 Prendete la Chiave sbattendo in corsa contro la torcia, quindi proseguite a sinistra verso la nuova stanza.

3 Rompete i vasi per trovare un'altra Chiave, quindi usate il Martello Magico sui paletti al centro della stanza. Spingete di lato il blocco centrale per aprire la porta, e calpestate la piastrella a stella per far sparire il buco.

4 Prendete la Chiave sotto i vasi, quindi lasciate una Bomba vicino al cristallo interruttore e sistematevi in una posizione adatta, in modo da poter raggiungere la porta una volta che la bomba sarà esplosa.

5 Muovetevi verso sinistra. Quando vedrete un blocco solitario, spingetelo di lato e apparirà uno scrigno. Usate l'Arpione sullo scrigno, apritelo per recuperare una Chiave e proseguite a sud.

6 Per attraversare questa stanza bisogna usare una lunga serie di teletrasporti. Tenetevi sul lato sinistro della stanza, e cercate di raggiungere l'angolo in basso a sinistra.

7 Se avete scelto la strada di destra, dovrete evitare un sacco di Floor Master. Nella stanza con il cristallo interruttore dietro il muro, usate un blocco creato con il Bastone di Somaria per colpire l'interruttore. Nella stanza con il ponte che crolla, usate il Mantello Magico per rendervi le cose più facili.

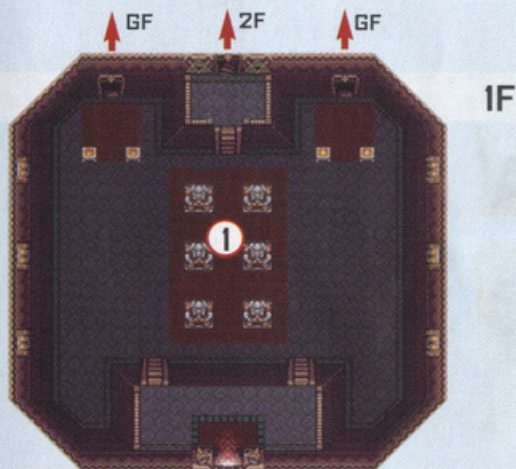
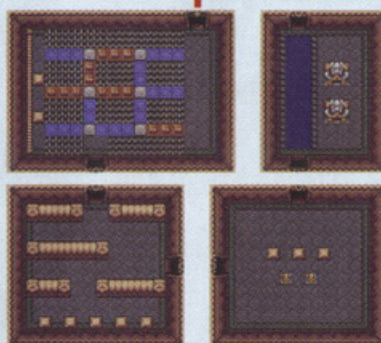
8 Questa è la stanza più importante del pianterreno. Avvicinatevi alla porta in alto a sinistra, ma non attraversatela. Usate invece la

Bacchetta del Fuoco per accendere la torcia, così facendo apparirà un percorso segreto che riempirà lo spazio vuoto al centro della stanza. Attraversate velocemente il ponte prima che scompaia di nuovo, quindi entrate nella porta con il simbolo della Triforza.

9 Lasciate una Bomba sulla crepa nel pavimento in basso a destra e buttatevi nel buco che si verrà a creare.

10 Di nuovo i Cavalieri Armos! Questa volta non saranno così difficili da abbattere, sconfiggeteli come avete fatto al Palazzo dell'Est e le porte si apriranno. Salite e recuperate la Chiave Grande dallo scrigno, quindi salite le scale. Aprite lo scrigno grande e troverete la Veste Rossa. Ora, se lo desiderate, potete finire di esplorare il pianterreno. Una volta che avrete fatto, usate lo Specchio Magico per ritornare all'ingresso, e da lì procedete alla stanza successiva.

11 Nelle stanze precedenti uccidete tutti i mostri per proseguire. In questa stanza, scendete le scale e andate in alto, finchè non troverete un vaso che

GF 2F GF

1F

Alcuni degli enigmi in cui vi imbatterete vi faranno uscire di testa.

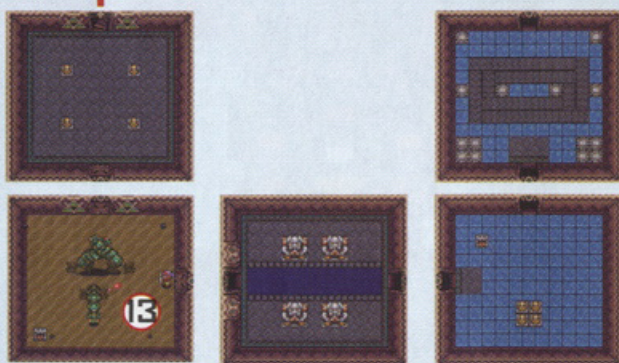
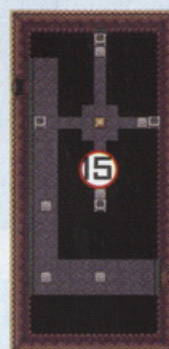
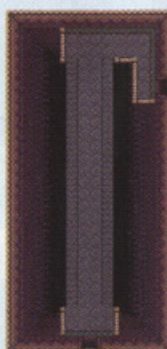
3F

2F

4F

4F

3F

5F

Con la Veste Rossa non dovrete temere più nulla. A parte i mostri super-massicci...

nasconde l'interruttore per la porta.

12 Attenzione ai Bubble che arrivano dai muri. Alla fine del ponte potete usare una Bomba sul muro sud per aprire un passaggio. Per raggiungerlo, correte contro i blocchi lì vicino, in modo da rimbalzare all'indietro oltre il baratro. Nella stanza di sotto ci sono alcune Fate, ora procedete alla nuova stanza.

13 In questa stanza dovrete sconfiggere di nuovo Lanmola. Con la vostra spada più forte, sarà come burro fuso. Una volta finita la discussione, salite alla nuova stanza.

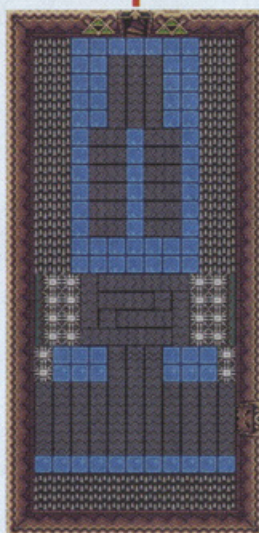
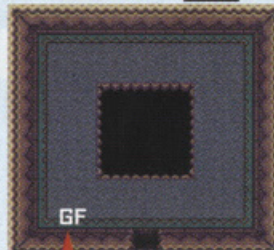
14 Usate il Medaglione dell'Etere per vedere il passaggio invisibile, e uccidete i Wizrobe per aprire la porta.

15 Qui dovrete illuminare le quattro torce e raggiungere velocemente l'uscita. Prima ripulite il percorso di ogni torcia, quindi illuminatele tutte in senso orario, iniziando da quella in alto.

16 Questa è una stanza problematica. Bisogna illuminare le quattro torce per aprire la porta, ma la stanza inizia a crollare quasi subito. In più ci sono dei mostri infuocati che bloccano le vostre palle di fuoco se si mettono sulla loro traiettoria. Continuate a provare finchè non la passate.

17 Lasciate a terra una Bomba, raccoglietela e lanciatela sul tapis-roulant adiacente al muro sud. Se avete lanciate bene, aprirete un passaggio nel muro.

18 Qui dovrete sconfiggere nuovamente Moldorm. Se cadrete, dovrete risalire e ricominciare la battaglia. Una volta morto Moldorm, uno scrigno apparirà nella parte sud della stanza. Usate l'Arpione su di esso e proseguite alla stanza finale...

L'unica cosa che non ci è piaciuta di questo dungeon è che è l'ultimo del gioco. Beh, in ogni caso si può sempre provare Four Swords!

5F

SCONTRO CON IL BOSS! AGAHNIM

Finalmente il confronto finale con Agahnim. Il mago malvagio creerà due cloni di sé stesso, e i tre vi attaccheranno tutti insieme. È semplice scoprire i cloni.

Agahnim può ancora lanciare le sfere blu, ma i suoi cloni no. Inoltre questa volta non è più in grado di usare i fulmini, quindi avrete un problema in meno di cui preoccuparvi.

I cloni sono invincibili, ma potete respingere il loro fuoco e usarlo per colpire il vero Agahnim. Se siete bravi, potete anche realizzare colpi multipli. Non perdete il ritmo, e la battaglia finirà presto!

6F

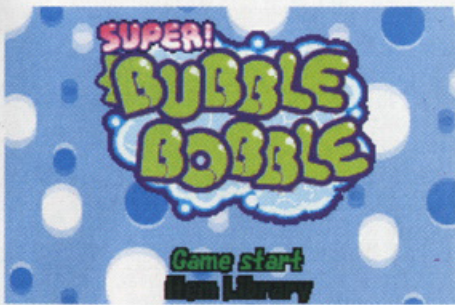
B1F

LA ZONA WARP

Trucchi, consigli e misteri per i vostri giochi Game Boy Advance.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

■ CHEAT MODE
Per attivare la modalità cheat, completate il gioco raccogliendo tutti i ragni rossi e tutte le foto, i trucchi (upgrade per l'armatura, per la forza e selezione del livello) si abiliteranno nel menu dei segreti.

BUBBLE BOBBLE OLD & NEW

■ BOB CONTROLLATO DAL COMPUTER
Dopo che avrete sconfitto il boss finale al livello 100, all'inizio di una nuova partita, premete **Start**, noterete un'opzione "bobblen" che attiva Bob controllato dal computer. Se muore potete ripetere l'operazione e rifare tutto da capo.

■ POWER-UP PER LA MODALITÀ OLD
Inserite questo codice alla schermata principale della modalità Old di Bubble Bobble: **L**, **R**, **L**, **L**, **L**, **R**, **Destra**, **Select**. Se avete fatto tutto correttamente, in basso a sinistra apparirà la scritta "Power Up!". In questa modalità inizierete il gioco con le Scarpette e dei Power Up.

■ OGGETTI SPECIALI
Scrivete queste password alla schermata per inserire il nome e avrete un cambio degli oggetti speciali:

SEX: un coltello trasformerà i nemici in frutta.
KTT: le birre diventeranno pizze.
TAK: i polipi diventeranno gruppi di bolle.
KIM o **YSH**: la cola trasformerà a caso i nemici in oggetti.

■ NUOVE MODALITÀ DI GIOCO
Andate nella schermata principale della modalità New, quindi premete velocemente i seguenti tasti: **Destra**, **R**, **Sinistra**, **L**, **Select**, **R**, **Select**, **L**. Se sarete stati abbastanza rapidi attiverete la modalità Super (apparirà la scritta "Super" vicino al titolo); ora, prima di iniziare una partita, il gioco vi chiederà se vorrete giocare la modalità Normale o Super, selezionando Normale dovrete poi reinserire il codice. La modalità Super, una volta attivata, è valida anche per il gioco "Old". La nuova modalità cambia i colori e i nemici del gioco, aumentando anche la difficoltà.

SUPER MONKEY BALL JR.

■ SBLOCCARE DI TUTTO UN PO'
Per sbloccare i minigame inserite questo codice alla schermata principale (quella con la scritta "Press Start"): **Giù**, **Giù**, **Su**, **Su**, **Sinistra**, **Destra**, **Sinistra**, **Destra**, **B**, **A**.

■ SUPER BLOCKY MODE
Alla schermata principale inserite questa sequenza di tasti: **Sinistra**, **Sinistra**, **Destra**, **Destra**, **Giù**, **Giù**, **A.** Se il codice è stato inserito correttamente, al posto della scritta Super Monkey Ball, apparirà Super Blocky Mode.

■ LIVELLI EXTRA
Per sbloccare tre stage extra a ogni livello di difficoltà, completate tutti i livelli senza usare continue.

LADY SIA

■ FINALE E LIVELLI SEGRETI
Per sbloccare una sequenza finale segreta, conseguite il Perfect in ogni livello prima di affrontare il boss finale, così facendo sbloccherete anche dei livelli bonus.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LE DUE TORRI

■ COPIARE GLI OGGETTI
Per sfruttare questo trucco dovete giocare in modalità multiplayer. Ecco come copiare un oggetto: un giocatore deve passare uno o più oggetti a un altro giocatore, quindi scollegarsi senza salvare. A questo punto, quando il GBA dirà di aver perso la connessione, il secondo giocatore deve salvare e uscire. Così facendo entrambi i giocatori avranno l'oggetto in questione.

■ FILMATO SEGRETO
Per sbloccare un filmato comico con un troll e alcuni scoiattoli, finite il gioco con tutti i personaggi.

■ LIVELLO EXTRA
Per sbloccare il livello delle Misty Mountains in modalità multiplayer, collezionate tutti e 8 gli artefatti del gioco.

ADVANCE RALLY

■ MODALITÀ COPILOTA
Arrivate primi in tutte le corse della modalità World Rally per sbloccare la modalità Copilota.

■ PISTA SEGRETA
Arrivate primi nella modalità Copilota per sbloccare una pista segreta.

IO AMO
"Perché non finisce qui!"
Donkey Kong Country
6 giugno 2003
Golden Sun 2: The Lost Age
19 settembre 2003
Advance Wars 2: Black Hole Rising
ottobre 2003
Boktai: The Sun Is In Your Hand
2003
Mario & Donkey Kong
2004